# 4C System

## (Four Color System)
## Superhelden Rollenspiel






Von Phil Reed und Michael Hammes
Basierend auf Werken von Jeff Grubb und Steve Winter
Deutsche Übersetzung: Sven Koerber-Abe und DeepL
sven.kir.jp/4C

# Inhalt

# 4C SYSTEM

4C ist eher ein RPG-Toolkit als ein komplettes Spielsystem; es bietet eine Grundlage, auf der Sie aufbauen können. 4C ist speziell für das Superhelden-Rollenspiel gedacht, obwohl es mit etwas mehr Arbeit auch an andere Genres angepasst werden kann.

## Für Spieler

Als Spieler können Sie 4C verwenden, um Ihr eigenes Spielsystem zu „bauen“ oder bei der Konvertierung von 4C Produkten in ähnliche Systeme behilflich zu sein. 4C ist kein Ersatz für Spiele, die Sie vielleicht schon besitzen, sondern eher ein Hilfsmittel.

## Für Verleger

Sie können 4C als Grundlage für ein völlig neues Spiel verwenden – entfernen Sie die Superkräfte und fügen Sie entsprechende Herkünfte und „Klassen“* ein, um z.B. ein Fantasy-Spiel zu erstellen – oder als gemeinsame Basis für die Entwicklung von Material, das mit anderen Spielen kompatibel ist, die ein ähnliches System verwenden.

> *Eine Klasse könnte nichts anderes sein als ein Paket von Fähigkeiten; durch die Auswahl einer „Klasse“ erhält eine Spielfigur bestimmte Fertigkeiten und Fähigkeiten.



## Ruhmeshalle

Wir möchten uns bei allen bedanken, die durch ihre großzügige Spende die Realisierung dieses Projekts ermöglicht haben; ohne sie gäbe es kein 4C: Angus Abranson, George C. Alexander, James Bell, Johnathan L. Bingham, David Boddie, Michael Bradford, Timothy S. Brannan, Lou Goncey, Christopher Helton, Nathan Herrold, Fred Hicks, Keith Higdon, Gregor Hutton, Neal H. Jones, Tim Kirk, Rod Landreth, Jay Libby, Art McMahon, Jason R. Morgan, Brain Nisbet, Daniel Proctor, Jeff Rients, Walt Robillard, Gerry Saracco, Dave Schaefer, Richard Scott, Jeremy L. Steffen, Law C. Stinson, Benjamin R. Terry, Niniri Theriault, Jonathan M. Thompson, Pat Tracy, Grady Victory, Brent Wolke und einige andere, die anonym bleiben möchten.

# WÜRFEL

4C verwendet „Prozent-Würfel“: Zwei verschiedenfarbige zehnseitige Würfel, wobei ein Würfel als „Zehner“-Würfel und der andere als „Einser“-Würfel verwendet wird. Immer wenn die Regeln „Würfeln Sie W%“ besagen, würfeln Sie mit beiden Würfeln, um eine Zahl zwischen 0 (beide Würfel zeigen „0“) und 99 (beide Würfel zeigen „9“) zu erzeugen.

**Beispiel:** Richard würfelt W%. Der „Zehner“-Würfel ergibt 8 und der „Einser“-Würfel 3, also einen Wurf von 83.

Denken Sie daran, dass im Gegensatz zu vielen anderen Systemen ein Ergebnis von 00 in 4C 0 und nicht 100 ist.

# SPIELFIGUREN

## Ursprung der Spielfigur

Der erste Schritt zur Erstellung der Spielfigur besteht darin, ihren Hintergrund zu bestimmen. Würfeln Sie W% auf der folgenden Tabelle:

| W% | Ursprung |
|---|---|
| 00-04 | Roboter |
| 05-09 | Alien |
| 10-39 | Begabter Mensch |
| 40-59 | Veränderter Mensch |
| 60-79 | Mutant |
| 80-99 | Technologisch-erweitert |

- **Roboter:** Die Spielfigur ist ein Roboter oder vielleicht ein anderes Konstrukt, wie z.B. ein Golem.
- **Alien:** Die Spielfigur ist ein Wesen aus einer anderen Welt oder Dimension, z.B. ein Marsianer, ein Elementarwesen, ein Engel oder ein Teufel.
- **Begabter Mensch:** Die Spielfigur ist ein hochqualifizierter Mensch; jegliche „Superkräfte“ sind in Wirklichkeit überlegenes Training oder spezielle Geräte.
- **Veränderter Mensch:** Die Spielfigur war ein Mensch, wurde aber durch eine äußere Einwirkung übermenschlich, z.B. durch einen Unfall oder ein Experiment.
- **Mutant:** Die Spielfigur wurde mit übermenschlichen Kräften geboren oder ist dazu bestimmt, diese zu entwickeln.
- **Technologisch-erweitert:** Die Superkräfte der Spielfigur sind das Ergebnis von technologischen Körper-Erweiterungen und Gadgets.

# EIGENSCHAFTEN

4C-Sielfiguren werden durch ein Set verschiedener Eigenschaften definiert. Jede Spielfigur hat zwei Arten von Attributen: Primäre und sekundäre. Die „Stärke“ oder das „Level“ der primären Attribute wird anhand von Rangstufen angegeben (siehe S. 5). Sekundäre Eigenschaften werden entweder durch eine Rangstufe oder eine Punktzahl angegeben (sehen Sie für Details hierzu die Beschreibungen der jeweiligen sekundären Eigenschaften).

## Primär-Eigenschaften

4C verfügt über insgesamt sieben Primär-Eigenschaften:

- **Kampf:** Diese Primär-Eigenschaft ist das Maß für die Kompetenz einer Spielfigur im Nahkampf. Beim Treten, Schlagen, Zustechen oder anderen Kämpfen im Nahbereich entscheidet diese Eigenschaft über Erfolg oder Misserfolg des Angriffs.
- **Agilität:** Diese Primär-Eigenschaft ist das Maß für die körperliche Geschicklichkeit einer Spielfigur. Wenn sie schießt, etwas wirft, ausweicht, balanciert oder anderweitig körperliche Geschicklichkeit einsetzt, entscheidet diese Eigenschaft über den Erfolg oder Misserfolg der Aktion.
- **Stärke:** Diese Primär-Eigenschaft ist das Maß für die physische Kraft einer Spielfigur. Beim Heben schwerer Gegenstände, bei der Bestimmung von Schaden durch Nahkampf- oder Wurfattacken, beim Versuch, einen Gegenstand über eine bestimmte Distanz zu werfen, oder bei anderen Aktivitäten, die auf körperliche Stärke angewiesen sind, bestimmt diese Eigenschaft den Erfolg oder Misserfolg der Aktion.
- **Robustheit:** Diese Primär-Eigenschaft ist das Maß für die körperliche Ausdauer und Zähigkeit einer Spielfigur. Wenn sie versucht, den Atem anzuhalten, Krankheiten zu widerstehen, Gifte zu überwinden, Müdigkeit zu ignorieren, nicht zu sterben oder sich anderweitig mit körperlich anstrengenden Aufgaben zu beschäftigen, bestimmt diese Eigenschaft den Erfolg oder Misserfolg der Aktion.
- **Intelligenz:** Diese Primär-Eigenschaft ist ein Maß für die Klugheit der Spielfigur. Wenn sie versucht, etwas zu erfinden, ein Problem zu lösen, zu lernen oder anderweitig ihre Intelligenz einzusetzen, bestimmt diese Eigenschaft den Erfolg oder Misserfolg der Aktion.
- **Aufmerksamkeit:** Diese Primär-Eigenschaft ist ein Maß für die Intuition der Spielfigur. Wenn sie versucht, eine Gefahr zu spüren, etwas zu entdecken, oder anderweitig mit ihrem Instinkt zu arbeiten, anstatt eine Situation zu analysieren, entscheidet diese Eigenschaft über den Erfolg oder Misserfolg der Aktion.
- **Willenskraft:** Diese Primär-Eigenschaft ist ein Maß für die mentale Stärke der Spielfigur. Beim Umgang mit übersinnlichen Fähigkeiten, magischen Kräften, Fragen der Willenskraft oder anderweitigem Einsatz von Kräften des Geistes bestimmt diese Eigenschaft den Erfolg oder Misserfolg der Aktion.

## Bestimmung der Rangstufen der Primär-Eigenschaften

Würfeln Sie einmal W% auf der folgenden Tabelle für jede Primär-Eigenschaft, um deren Rangstufe

zu bestimmen:

| W% | Rangstufe |
|---|---|
| 00-04 | 1 |
| 05-09 | 3 |
| 10-19 | 6 |
| 20-39 | 10 |
| 40-59 | 20 |
| 60-79 | 30 |
| 80-95 | 40 |
| 96-99 | 50 |

## Sekundär-Eigenschaften

4C Spielfiguren haben vier Sekundär-Eigenschaften:

- **Hitpoints:** Diese sekundäre Eigenschaft ist ein Maß für den physischen Schaden, den eine Spielfigur erleiden kann, bevor sie stirbt. Diese sekundäre Eigenschaft verwendet einen numerischen Wert (keine Rangstufe!), der sich verringert, wenn die Spielfigur Schaden erleidet. Diese sekundäre Eigenschaft wird, ebenso wie Schaden und Heilung, auf S. 25 und S. 30 behandelt.

  Der Startwert dieser sekundären Eigenschaft wird berechnet, indem die Rangstufen der ersten vier Primär-Eigenschaften der Spielfigur (Kampf, Agilität, Stärke und Robustheit) addiert werden.

- **Glück:** Diese sekundäre Eigenschaft ist ein Maß für die Fähigkeit der Spielfigur, Glück, Training und/oder Erfahrung zu nutzen, um ihre gegenwärtige Situation zu beeinflussen.

  Diese sekundäre Eigenschaft verwendet eine numerische Punktzahl (keine Rangstufe!) und es können Punkte davon ausgegeben werden, um Würfelwürfe zu beeinflussen oder die Rangstufen der primären Eigenschaften zu verbessern; für eine vollständige Erklärung darüber siehe S. 19.

  Der Anfangswert dieser sekundären Eigenschaft wird berechnet, indem die Rangstufen der letzten drei Primär-Eigenschaften der Spielfigur (Intelligenz, Aufmerksamkeit und Willenskraft) addiert werden.

- **Lebensstil:** Diese sekundäre Eigenschaft ist ein Maß für den Reichtum der Spielfigur und ihre Fähigkeit, benötigte Gegenstände und Dienstleistungen zu beschaffen; diese Eigenschaft und ihre Verwendung werden auf S. 31 behandelt.

  Um die Rangstufe für diese sekundäre Eigenschaft zu berechnen, würfeln Sie einmal auf der Tabelle „Bestimmung der Rangstufen der Primär-Eigenschaften“ auf S. 3.

- **Beliebtheit:** Diese sekundäre Eigenschaft ist ein Maß für die Beliebtheit der Spielfigur; je höher

der Wert, desto beliebter ist sie. Diese sekundäre Eigenschaft verwendet eine numerische Punktzahl (keine Rangstufe!); wie diese Eigenschaft das Spiel beeinflusst, wird auf S. 32 behandelt.

Um den Wert dieser sekundären Eigenschaft zu berechnen, würfeln Sie W% und teilen Sie das Ergebnis durch 3 (abrunden).

# RANGSTUFEN

Rangstufen sind die numerische Darstellung von Merkmalen und Leistungsstufen in 4C. Die Rangstufen reichen von 0 bis 1000. Die meisten Spielfiguren haben Rangstufen im Bereich von 1-50, wobei besonders mächtige Spielfiguren Rangstufen von 51 oder mehr haben können. Obwohl keine Spielfigur eine Rangstufe von 0 haben kann, ist es möglich, dass diese in besonderen Situationen auf den Rang 0 reduziert wird. Hier ist ein Vergleich der verschiedenen Rangstufen:

| Rangstufe | Wertebereich |
|---|---|
| 1-2 | Minimalst möglicher Wert |
| 3-5 | Unterdurchschnittlich |
| 6-9 | Durchschnittlich |
| 10-19 | Überdurchschnittlich |
| 20-29 | Außergewöhnlich |
| 30-39 | Maximale menschliche Grenze |
| 40-49 | Nieder-Supermenschlich |
| 50-74 | Supermenschlich |
| 75-99 | Extrem supermenschlich |
| 100-149 | Niederer kosmischer Level |
| 150-999 | Kosmisch |
| 1000 | Jenseits des Vorstellbaren |

## *Optionale Regel: Rangstufen-Namen*

Obwohl es nicht notwendig ist, können Spielleiter den verschiedenen Rangstufen Namen zuweisen, um ihnen einen zusätzlichen Flair zu verleihen. Im Folgenden finden Sie eine Liste mit vorgeschlagenen Rangstufen-Namen:

| Rangstufe | Rangstufen-Name |
|---|---|
| 1-2 | Schwächlich, Tölpelhaft |
| 3-5 | Ungenügend, Stümperhaft |
| 6-9 | Durchschnittlich, Mittelmäßig |
| 10-19 | Gut, Erfahren |

| 20-29 | Ausgezeichnet, Fachkundig |
|---|---|
| 30-39 | Super, Herausragend |
| 40-49 | Fantastisch, Wundervoll |
| 50-74 | Legendär, Verblüffend |
| 75-99 | Kolossal, Monumental |
| 100-149 | Nicht-Irdisch, Wunderlich |
| 150-999 | Unbeschreiblich, Unsagbar* |
| 1000 | Unbegreiflich, Unvorstellbar** |

*Rangstufen dieser Größenordnung können auch mit abstrakten Begriffen wie *Move A*, *Shift 1* oder *Step X* beschrieben werden.

**Rangstufen dieser Größenordnung lassen sich am besten mit abstrakten Begriffen wie *Klasse A*, *Magnitude 1000* oder *Mark Z* beschreiben.

# FERTIGKEITEN

Neben Ursprung und Eigenschaften können Spielfiguren auch Fertigkeiten besitzen: Alltägliche Talente, die ihnen einen Vorteil gewähren, wenn sie eine bestimmte Aktion ausführen oder in einem bestimmten Fachgebiet agieren.

## Bestimmung der Fertigkeiten

Um die Anzahl der Fertigkeiten zu bestimmen, die eine Spielfigur besitzt, würfeln Sie W% auf der folgenden Tabelle:

| W% | Anzahl der Fertigkeiten |
|---|---|
| 00-19 | 1 |
| 20-59 | 2 |
| 60-89 | 3 |
| 90-99 | 4 |

## Fertigkeiten einsetzen

Dinge wie Akrobatik, Erkundung, Steuern eines Flug- oder Fahrzeugs und Kampfkunst werden als Fertigkeiten betrachtet; besprechen Sie die Fertigkeiten, die eine Spielfigur haben soll, mit dem Spielleiter zur Genehmigung. Eine Fertigkeit gewährt einen Bonus von +1 Zeilensprung (siehe S. 19), wenn Sie bei einer Aktion, die zur entsprechenden Fertigkeit passt, Würfe auf der Master-Tabelle machen.

## Erweiterte Fertigkeiten

Mit Genehmigung des Spielleiters kann eine Spielfigur eine fortgeschrittene Fertigkeit anstelle von zwei Fertigkeiten erlernen. Eine fortgeschrittene Fertigkeit gewährt einen Bonus von +2 Zeilensprung (siehe S. 19).

# SUPERKRÄFTE

Superkräfte sind das, was die Spielfigur zu einem Superhelden macht.

## Bestimmung der Superkräfte

Um die Anzahl der Superkräfte zu bestimmen, die eine Spielfigur besitzt, würfeln Sie W% auf der folgenden Tabelle:

| W% | Anzahl der Superkräfte |
|---|---|
| 00-19 | 2 |
| 20-59 | 3 |
| 60-89 | 4 |
| 90-98 | 5 |
| 99 | Magie* |

*Magie ist eine einzigartige Superkraft, die alle anderen Superkräfte nachahmen kann (siehe S. 13).

Sobald Sie die Anzahl der Superkräfte für eine Spielfigur bestimmt haben, würfeln Sie W% dementsprechend oft auf der folgenden Tabelle, um zu bestimmen, welche Superkräfte ihre Spielfigur besitzt:

| W% | Superkraft |
|---|---|
| 00-03 | Tiere Befehligen |
| 04-07 | Körperpanzerung |
| 08-11 | Krallen |
| 12-15 | Schadstoff-Resistenz |
| 16-19 | Elastizität |
| 20-23 | Element-/Energiekontrolle |
| 24-27 | Zusätzliche Körperteile |
| 28-31 | Schnellangriff |
| 32-35 | Flugkraft |

| | |
|---|---|
| 36-39 | Kraftfeld |
| 40-43 | Wachsen/Schrumpfen |
| 44-47 | Unsichtbarkeit |
| 48-51 | Gedankenkontrolle |
| 52-55 | Einzigartige Waffe |
| 56-59 | Phasenverschiebung |
| 60-63 | Physische Wandlung |
| 64-67 | Regeneration |
| 68-71 | Formveränderung |
| 72-75 | Supersprung |
| 76-79 | Supersinn |
| 80-83 | Supergeschwindigkeit |
| 84-87 | Telekinese |
| 88-91 | Telepathie |
| 92-95 | Teleportation |
| 96-99 | Wändeklettern |

> Wenn Sie dieselbe Superkraft zum zweiten Mal erwürfeln, können Sie entweder die Rangstufe dieser Superkraft um +20 erhöhen oder erneut auf der Tabelle würfeln.

## Bestimmen der Superkraft-Rangstufen

Würfeln Sie einmal auf der folgenden Tabelle für jede Superkraft, um deren Rangstufe zu bestimmen:

| W% | Rangstufe |
|---|---|
| 00-04 | 1 |
| 05-09 | 3 |
| 10-19 | 6 |
| 20-39 | 10 |
| 40-59 | 20 |
| 60-79 | 30 |
| 80-95 | 40 |
| 96-99 | 50 |

# Beschreibung der Superkräfte

Im Folgenden finden Sie die Beschreibungen der verschiedenen Superkräfte. Hier werden die grundsätzlichen Möglichkeiten beschrieben, wie die jeweilige Superkraft während einer Spielsitzung eingesetzt werden kann. Den Schwierigkeitsgrad für die Aktionen, die von den Spielfiguren mit ihren Superkräften ausgeführt werden, legt der Spielleiter fest (siehe S. 29).

## – Tiere Befehligen –

Die Spielfigur kann mit Tieren kommunizieren und sie kontrollieren. Um erfolgreich mit einem Tier zu kommunizieren, muss die Spielfigur einen W%-Wurf auf der Master-Tabelle durchführen und dabei entweder ihre Tiere-Befehligen-Rangstufe oder die Rangstufe ihrer Willenskraft +10 verwenden, je nachdem, welcher Wert höher ist. Ein Ergebnis von Rot oder höher zeigt eine erfolgreiche Kommunikation an. Um ein Tier zu kontrollieren, muss die Spielfigur ein gelbes Ergebnis erzielen.

Die Spielfigur kann eine Tierart (z.B. Vögel, Reptilien, Säugetiere, Meerestiere usw.) kontrollieren, die zum Zeitpunkt der Erschaffung der Spielfigur festgelegt werden muss.

## – Körperpanzerung –

Die Spielfigur trägt eine Art Rüstung, vielleicht ein dickes Fell oder einen schützenden Körperanzug. Wenn die Spielfigur Schaden erleidet, wird der Schaden um einen Betrag reduziert, der der Rangstufe dieser Superkraft entspricht. Für mehr über Panzerungen siehe S. 26.

## – Krallen –

Die Spielfigur hat eine Form von Krallen oder Klauen: Entweder sind diese ein natürlicher Teil des Körpers der Spielfigur oder eine Art getragener Gegenstand. Die Spielfigur verwendet entweder ihre Krallen-Rangstufe oder die Rangstufe ihrer Primär-Eigenschaft Kampf, um Nahkampf-Angriffe auszuführen. Krallen werden zur Berechnung des Schadens wie eine Einhandwaffe behandelt (siehe S. 25).

*Optional:* Anstelle von Krallen besitzt die Spielfigur einen anderen Waffentypus nach Wahl des Spielers. Diese Waffe kann entweder für Schlag- oder Klingenwaffen-Angriffe verwendet werden (wählen Sie eine Art).

## – Schadstoff-Resistenz –

Die Spielfigur besitzt eine starke Resistenz gegen Gifte, Krankheiten und Ähnliches. Jedes Mal, wenn die Spielfigur würfeln muss, um den Effekten von Gift, Krankheiten oder ähnlichen Umweltgefahren zu widerstehen, kann sie ihre Schadstoff-Resistenz-Rangstufe oder die Rangstufe ihrer Robustheit +10 verwenden, je nachdem, welcher Wert größer ist.

## – Elastizität –

Der Körper der Spielfigur kann sich dehnen, wodurch sie jemanden in einem anderen Sektor angreifen kann. Eine Spielfigur mit dieser Superkraft kann sich eine Anzahl von Sektoren dehnen,

die der Rangstufe dieser Superkraft geteilt durch 10 (aufgerundet) entspricht.

## – Element-/Energiekontrolle –

Die Spielfigur hat die Fähigkeit, ein einzelnes Element oder eine Energieart zu kontrollieren, die aus der untenstehenden Liste ausgewählt wird. Die Spielfigur kann nur eine vorhandene Quelle des Elements oder der Energie manipulieren; die Spielfigur besitzt nicht die Fähigkeit, dieses Element oder diese Energie zu erschaffen.

- **Element-Kontrolle:**
  - **Luft:** Die Spielfigur kann Winde manipulieren um anzugreifen, Kraftfelder erzeugen, Objekte anheben usw.
  - **Erde:** Die Spielfigur kann den Boden manipulieren um anzugreifen, Erdwälle erzeugen, die als Panzerung fungieren, Objekte anheben usw.
  - **Feuer:** Die Spielfigur kann Feuer manipulieren um anzugreifen, die Temperatur einer Flamme erhöhen oder verringern, eine Feuerwand wie ein Kraftfeld erzeugen, usw.
  - **Wasser:** Die Spielfigur kann Wasser manipulieren um anzugreifen, Wasserwände erschaffen, die als Panzerung fungieren, Objekte anheben, usw.
- **Energie-Kontrolle:**
  - **Elektrizität:** Die Spielfigur kann Elektrizität manipulieren um anzugreifen, Kraftfelder erzeugen, Objekte anheben usw.
  - **Licht:** Die Spielfigur kann Licht manipulieren um anzugreifen, Gegner blenden, Kraftfelder erzeugen, usw.
  - **Magnetismus:** Die Spielfigur kann eisenhaltige Metalle manipulieren um anzugreifen, Wände aus Metall erschaffen, die als Panzerung fungieren, metallische Objekte anheben, usw.
  - **Schall:** Die Spielfigur kann Schall manipulieren um anzugreifen, Objekte anheben, Kraftfelder erzeugen usw.

> Beachten Sie, dass die obigen Angaben nur Richtlinien sind. Das genaue Ausmaß dessen, was diese Superkräfte tun können, ist dem Spielleiter überlassen.

- **Wetter-Kontrolle:**

  Als eine Art Untermenge der Elementar-/Energiekontrolle kann eine Spielfigur das Wetter manipulieren. Diese Superkraft kann besonders mächtig sein, da sie einer Spielfigur erlaubt, Luft, Blitze, Regen und jeden anderen Aspekt, der mit Stürmen/Wetter verbunden ist, zu manipulieren, so dass der Spielleiter entscheiden kann, ob Wetterkontrolle als zwei Superkräfte einer Spielfigur zählt.

- **Angreifen**

  Eine Spielfigur, die Element-/Energiekontrolle zum Angreifen verwendet, kann für Nahkampf-Angriffe entweder die Rangstufe dieser Superkraft oder ihre Kampf-Rangstufe +10 verwenden,

je nachdem, welcher Wert höher ist. Für Fernkampf-Angriffe wird die Rangstufe dieser Superkraft oder die Rangstufe ihrer Agilität +10 verwendet. Der zugefügte Schaden entspricht in beiden Fällen der Rangstufe dieser Superkraft.

- **Kraftfeld/Panzerung**

  Siehe die jeweiligen Superkräfte.

- **Anheben von Objekten**

  Das maximale Gewicht eines Objekts, das die Spielfigur heben kann, basiert auf der Rangstufe der Superkraft:

| Rangstufe | Gewicht (US) | Gewicht (kg) |
| --- | --- | --- |
| 1-2 | 50 lb. | 23 kg |
| 3-5 | 100 lbs. | 45 kg |
| 6-9 | 200 lbs. | 90 kg |
| 10-19 | 400 lbs. | 180 kg |
| 20-29 | 800 lbs. | 260 kg |
| 30-39 | 1 ton | 1.000 kg |
| 40-49 | 10 tons | 10.000 kg |
| 50-74 | 50 tons | 50.000 kg |
| 75-99 | 80 tons | 80.000 kg |
| 100-149 | 100 tons | 100.000 kg |
| 150-999 | 200 tons | 200.000 kg |
| 1000+ | 400 tons | 400.000 kg |

## – Zusätzliche Körperteile –

Die Spielfigur hat mehr Körperteile als zwei Arme und zwei Beine: Entweder ein komplett neues Körperteil (z.B. einen Schwanz) oder zusätzliche Versionen eines bestehenden Körperteils (z.B. vier Arme statt zwei).

Zusätzliche Körperteile gewähren einer Spielfigur keine Bonusangriffe.

## – Schnellangriff –

Eine Spielfigur mit dieser Superkraft kann in jeder Runde eine Anzahl von Angriffen ausführen, die von der Rangstufe dieser Superkraft abhängt:

| Rangstufe | Angriffe/Runde |
| --- | --- |
| 1-29 | 2 |
| 30-49 | 3 |

| | |
|---|---|
| 50+ | 4 |

## – Flugkraft –

Die Spielfigur kann entweder durch die Verwendung eines Gegenstands oder durch angeborene Fähigkeiten fliegen. Beim Fliegen kann sich die Spielfigur eine Anzahl von Sektoren pro Runde bewegen, abhängig von der Rangstufe der Superkraft:

| Rangstufe | Sektoren/Runde |
|---|---|
| 1-2 | 1 |
| 3-5 | 2 |
| 6-9 | 3 |
| 10-19 | 4 |
| 20-29 | 5 |
| 30-39 | 6 |
| 40-49 | 7 |
| 50-74 | 8 |
| 75-99 | 9 |
| 100-149 | 10 |
| 150-999 | 15 |
| 1000 | * |

*Die Spielfigur kann in einer einzigen Runde die Welt umrunden.

## – Kraftfeld –

Die Spielfigur hat die Fähigkeit, ein Kraftfeld zu erzeugen, entweder durch mentale Kräfte oder ein Gerät.

- **Gerät:** Das Kraftfeld wirkt wie eine Panzerung (siehe S. 26) mit einer Rangstufe, die der Rangstufe dieser Superkraft entspricht. Wenn ein Angriff Schaden verursacht, der die Rangstufe des Kraftfelds übersteigt, wird das Gerät für 1-10 Runden kurzgeschlossen (während dieser Zeit kann es nicht verwendet werden).
- **Mentale Kraft:** Das Kraftfeld wirkt wie eine Panzerung mit einer Rangstufe, der der Kraftfeld-Rangstufe oder der Willenskraft +10 der Spielfigur entspricht, je nachdem, welcher Wert größer ist. Wenn ein Angriff Schaden verursacht, der die Rangstufe des Kraftfelds oder die Willenskraft +10 der Spielfigur übersteigt, je nachdem, welcher Wert größer ist, muss die Spielfigur einen W%-Wurf auf der Master-Tabelle machen und dabei ihre Robustheits-Rangstufe verwenden. Ein Ergebnis von Schwarz lässt die Spielfigur benommen zurück und sie muss 1-10 Runden damit verbringen, sich zu erholen (die Spielfigur darf während dieser Zeit keine Aktionen ausführen). Bei jedem anderen Ergebnis ist die Spielfigur für eine Runde benommen.

## – Wachsen/Schrumpfen –

Die Spielfigur kann größer oder kleiner werden (wählen Sie eines aus) bis zu einer maximalen/minimalen Größe wie in der Tabelle unten angegeben:

| Rangstufe | Max. Größe (US) | Max. Größe (m) | Min. Größe (US) | Min. Größe (m) |
|---|---|---|---|---|
| 1-2 | 9 feet | 2,5 m | 4 feet | 125 cm |
| 3-5 | 12 feet | 3,5 m | 3 feet | 90 cm |
| 6-9 | 15 feet | 4,5 m | 2 feet | 60 cm |
| 10-19 | 18 feet | 5,5 m | 1 foot | 30 cm |
| 20-29 | 21 feet | 6,5 m | 6 inches | 15 cm |
| 30-39 | 24 feet | 7,5 m | 3 inches | 7,5 cm |
| 40-49 | 27 feet | 8,0 m | 2 inches | 5 cm |
| 50-74 | 30 feet | 9,0 m | 1 inch | 2,5 cm |
| 75-99 | 60 feet | 18 m | 1/2 inch | 1,25 cm |
| 100-149 | 120 feet | 35 m | 1/4 inch | 0,6 cm |
| 150-999 | 240 feet | 75 m | 1/8 inch | 0,3 cm |
| 1000 | 480 feet | 145 m | 1/16 inch | 0,15 cm |

Wenn Sie Wachsen verwenden, wird die Stärke-Rangstufe der Spielfigur entweder auf ihre Wachsen-/Schrumpfen-Rangstufe oder ihre Stärke-Rangstufe +10 geändert, je nachdem, welcher Wert größer ist. Gegner, die die vergrößerte Spielfigur angreifen, erhalten einen +1 Zeilensprung-Bonus auf ihre Angriffe.

Beim Einsatz von Schrumpfen bleibt die Stärke-Rangstufe der Spielfigur unberührt. Jeder, der die Spielfigur angreift, wenn sie diese Superkraft einsetzt, erleidet einen Malus von -1 Zeilensprung und die Spielfigur erhält einen Bonus von +2 Zeilensprung auf ihre Angriffe.

## – Unsichtbarkeit –

Die Spielfigur kann unsichtbar werden und so lange wie gewünscht bleiben. Geräusche, Geruche, starker Regen und dergleichen können eine unsichtbare Spielfigur immer noch verraten. Die Spielfigur kann auch versuchen, Objekte oder andere Personen unsichtbar zu machen, indem sie diese berührt. Würfeln Sie W% auf der Master-Tabelle mit der Rangstufe dieser Superkraft: Bei einem Ergebnis von Rot oder größer wird der berührte Gegenstand bzw. die andere Person unsichtbar und bleibt es, solange die Spielfigur diese berührt.

## – Magie –

Die Spielfigur besitzt das Wissen und die Fähigkeit, Magie zu benutzen. Magie ermöglicht es der Spielfigur, „Zaubersprüche“ zu wirken, die jede andere Superkraft im Spiel nachahmen; deshalb ist Magie die einzige Superkraft, die die Spielfigur haben kann. Die Spielfigur kann nur einen Zauberspruch pro Runde verwenden.

Mit Magie nachgeahmte Superkräfte funktionieren wie in den einzelnen Superkraftabschnitten beschrieben und mit einer Rangstufe, die der Magie-Rangstufe der Spielfigur entspricht.

## – Gedankenkontrolle –

Die Spielfigur kann den Verstand von anderen übernehmen. Die Zielperson der Gedankenkontrolle muss sich in Sichtweite der Spielfigur befinden und eine Willenskraft-Rangstufe besitzen, die kleiner ist als die Gedankenkontrolle-Rangstufe oder die Willenskraft der Spielfigur, je nachdem, welcher Wert größer ist.

Um die Kontrolle über jemand Anderen zu übernehmen, muss die Spielfigur einen W%-Wurf auf der Master-Tabelle durchführen und dabei die Gedankenkontrolle-Rangstufe oder die Willenskraft +10 der Spielfigur verwenden, je nachdem, welcher Wert größer ist. Wenn das Ergebnis schwarz ist, scheitert der Versuch der Gedankenkontrolle. Ist das Ergebnis rot oder größer, wird das Ziel so lange kontrolliert, bis die Spielfigur die anvisierte Person loslässt oder dem Ziel befohlen wird, etwas Ungewöhnliches zu tun (z.B. einen Gefährten zu verletzen), woraufhin das Ziel mit der Rangstufe seiner Willenskraft W% auf der Master-Tabelle würfelt. Ein Ergebnis von Rot oder höher ist erforderlich, um sich von der Gedankenkontrolle zu befreien.

## – Einzigartige Waffe –

Die Spielfigur besitzt eine einzigartige Waffe nach Wahl des Spielers, die Schaden in Höhe ihrer Rangstufe verursacht.

- **Nahkampf-Waffe:** Die Spielfigur führt mit der Waffe Nahkampf-Angriffe mit der Rangstufe der Waffe oder der Kampf-Rangstufe der Spielfigur +10 aus, je nachdem, welcher Wert höher ist.
- **Fernkampf-Waffe:** Die Spielfigur verwendet die Rangstufe der Waffe oder die Agilität +10 der Spielfigur, je nachdem, welcher Wert höher ist, wenn er angreift.
- **Körpereigene Superkraft:** Nach dem Ermessen des Spielers kann eine der anderen Superkräfte der Spielfigur in die Waffe eingearbeitet werden, was die Rangstufe dieser körpereigenen Superkraft um +10 erhöht. Falls aber diese Waffe verloren geht, geht auch die körpereigene Superkraft verloren.

## – Phasenverschiebung –

Der Körper der Spielfigur kann sich in eine substanzlose Gestalt verwandeln, die es ihr ermöglicht, durch Objekte hindurch zu gehen bzw. hindurch zu „phasen“. Des Weiteren gewährt diese Superkraft der Spielfigur eine Panzerung (siehe S. 26) in Höhe der Rangstufe dieser Superkraft.

## – Physische Wandlung –

Der Körper der Spielfigur kann sich nach Belieben in ein besonderes Material verwandeln, das aus der folgenden Liste ausgewählt wird. Bei der Verwandlung besitzt die Spielfigur die Eigenschaften des Materials und erhält eine Panzerung (siehe S. 26), die der Rangstufe dieser Superkraft entspricht.

- **Energie:** Die Spielfigur verwandelt sich in ein Wesen aus reiner Energie (Elektrizität, Licht, Strahlung, etc., wählen Sie eine Art). Wenn die Spielfigur in der gewählten Energieform ist,

kann sie Dinge tun wie:

  - **Elektrizität:** In Stromleitungen springen und sich innerhalb dieser fortbewegen.
  - **Licht:** Sich mit Lichtgeschwindigkeit fortbewegen.
  - **Strahlung:** Strahlungsverbrennungen und -übelkeit verursachen.

- **Feuer:** Die Spielfigur verwandelt sich in ein Wesen aus reinem Feuer. In Feuerform ist die Spielfigur in der Lage, Dinge in Brand zu setzen.
- **Metall:** Die Spielfigur verwandelt sich in ein Wesen aus reinem Metall (die Art des Metalls wird vom Spieler gewählt). Die Stärke-Rangstufe der Spielfigur wird auf die Rangstufe dieser Superkraft oder ihre Stärke-Rangstufe +10 geändert, je nachdem, welcher Wert größer ist.
- **Wasser:** Die Spielfigur verwandelt sich in ein Wesen aus reinem Wasser. In Wasserform kann die Spielfigur wie Wasser fließen und durch Risse und andere kleine Zwischenräume gelangen.
- *(Schaden:)* Je nach Form und Genehmigung des Spielleiters kann die Spielfigur die Rangstufe dieser Superkraft nutzen, um den Schaden beim Angriff zu bestimmen (mit Fäusten aus Stahl schlagen, Dinge entzünden, wenn sie aus Feuer bestehen, usw.).

## – Regeneration –

Die Spielfigur heilt sich schnell. Einmal pro Runde kann die Spielfigur, anstatt eine weitere Aktion durchzuführen, eine Anzahl von Schadenspunkten wiederherstellen, die der Rangstufe dieser Superkraft entspricht.

## – Formveränderung –

Die Spielfigur kann sich in jede beliebige Form verwandeln (Tiere, andere Personen, Objekte), allerdings behält die Spielfigur ihre ursprüngliche Größe bei (es sei denn, die Spielfigur verfügt auch über die Superkräfte Wachsen oder Schrumpfen). Die Verwandlung ist automatisch erfolgreich, es sei denn, die Spielfigur versucht, sich in ein bestimmtes Ding zu verwandeln (z.B. in eine andere Spielfigur); in diesem Fall würfelt man mit der Rangstufe dieser Superkraft auf der Master-Tabelle. Ein Ergebnis von Schwarz bedeutet, dass es der Spielfigur nicht gelingt, die andere Spielfigur oder das Objekt adäquat zu kopieren und sie leicht identifiziert werden kann.

## – Supersprung –

Die Spielfigur kann über große Distanzen springen: Sie kann in jeder Runde bis zu einer Anzahl von Sektoren springen, abhängig von der Rangstufe dieser Superkraft:

| Rangstufe | Sektoren/Runde |
|---|---|
| 1-2 | 1 |
| 3-5 | 2 |
| 6-9 | 3 |
| 10-19 | 4 |
| 20-29 | 5 |
| 30-39 | 6 |

| | |
|---|---|
| 40-49 | 7 |
| 50-74 | 8 |
| 75-99 | 9 |
| 100-149 | 10 |
| 150-999 | 15 |
| 1000 | * |

*Die Spielfigur kann die Welt in einer einzigen Runde umrunden.

## – Supersinn –

Die Spielfigur besitzt einen einzelnen außergewöhnlichen Sinn wie z.B. Supergehör oder Supersicht. Würfe, die gemacht werden, um den erhöhten Sinn zu benutzen, verwenden die Supersinn-Rangstufe oder die Aufmerksamkeit +10 der Spielfigur, je nachdem, welcher Wert größer ist.

Ein Spieler kann mit der Genehmigung des Spielleiters einen völlig neuen Sinn haben. Zum Beispiel kann eine Spielfigur blind sein, aber Echoortung besitzen („sehen“ wie eine Fledermaus) oder zusätzlich zur normalen Sehkraft eine Infrarotsicht besitzen, die es der Spielfigur erlaubt, in der Dunkelheit ohne Punktabzug zu sehen.

## – Supergeschwindigkeit –

Die Spielfigur kann mit übermenschlicher Geschwindigkeit laufen: Sie bewegt sich bis zu einer Anzahl von Sektoren pro Runde basierend auf ihrer Supergeschwindigkeits-Rangstufe oder der Rangstufe ihrer Agilität +10, je nachdem, welcher Wert größer ist:

| Rangstufe | Sektoren/Runde |
|---|---|
| 1-2 | 1 |
| 3-5 | 2 |
| 6-9 | 3 |
| 10-19 | 4 |
| 20-29 | 5 |
| 30-39 | 6 |
| 40-49 | 7 |
| 50-74 | 8 |
| 75-99 | 9 |
| 100-149 | 10 |
| 150-999 | 15 |
| 1000 | * |

*Die Spielfigur kann die Welt in einer einzigen Runde umrunden.

Beim Versuch eines ungewöhnlichen Manövers, wie z.B. über Wasser zu laufen oder Wände hochzulaufen, muss der Spieler einen W%-Wurf auf der Master-Tabelle durchführen und dabei die Supergeschwindigkeits-Rangstufe oder die Agilität der Spielfigur +10 verwenden, je nachdem, welcher Wert höher ist. Ein Ergebnis von Schwarz bedeutet Misserfolg.

## – Telekinese –

Die Spielfigur besitzt die mentale Fähigkeit, Objekte zu bewegen, ohne sie zu berühren. Das maximale Gewicht, das die Spielfigur mit dieser Superkraft heben kann, ergibt sich entweder aus ihrer Telekinese-Rangstufe oder ihrer Willenskraft-Rangstufe +10, je nachdem welcher Wert größer ist:

| Rangstufe | Gewicht (US) | Gewicht (kg) |
|---|---|---|
| 1-2 | 50 lb. | 22,5 kg |
| 3-5 | 100 lbs. | 45 kg |
| 6-9 | 200 lbs. | 90 kg |
| 10-19 | 400 lbs. | 180 kg |
| 20-29 | 800 lbs. | 360 kg |
| 30-39 | 1 ton | 1.000 kg |
| 40-49 | 10 tons | 10.000 kg |
| 50-74 | 50 tons | 50.000 kg |
| 75-99 | 80 tons | 80.000 kg |
| 100-149 | 100 tons | 100.000 kg |
| 150-999 | 200 tons | 200.000 kg |
| 1000+ | 400 tons | 400.000 kg |

**Fernkampf-Angriff:** Die Spielfigur kann diese Superkraft auch verwenden, um Fernkampf-Angriffe auszuführen – indem sie einen Gegenstand wirft oder einfach telekinetische „Kraft“ einsetzt – wobei die Willenskraft der Spielfigur anstelle ihrer Agilität verwendet wird. Ein erfolgreicher Angriff verursacht Schaden in Höhe der Rangstufe dieser Superkraft.

## – Telepathie –

Die Spielfigur kann die Gedanken anderer lesen und mentale Nachrichten übermitteln. Für alle Aktionen, die diese Superkraft beinhalten, verwendet die Spielfigur entweder ihre Telepathie-Rangstufe oder die Rangstufe ihrer Willenskraft +10.

Eine Spielfigur mit dieser Superkraft kann die Gedanken jeder anderen Person lesen, deren Willenskraft-Rangstufe niedriger ist als die Telepathie-Rangstufe der Spielfigur oder die Willenskraft-Rangstufe +10 der Spielfigur, je nachdem, welcher Wert höher ist.

Einer Spielfigur mit dieser Superkraft ist sich automatisch bewusst, wenn jemand versucht, die Gedanken der Spielfigur zu lesen. Die Spielfigur kann versuchen, den anderen Telepathen zu blockieren; beide würfeln W% und addieren jeweils die Rangstufe ihrer Telepathie-Superkraft oder die Rangstufe ihrer Willenskraft +10, je nachdem, welcher Wert größer ist.

### – Teleportation –

Die Spielfigur kann sich in einer einzigen Runde eine Anzahl von Sektoren weit teleportieren, die der Rangstufe dieser Superkraft entspricht. Zum Teleportieren muss der Spieler einen W%-Wurf auf der Master-Tabelle mit der Teleportations-Rangstufe der Spielfigur durchführen. Ein Ergebnis von Schwarz bedeutet, dass die Spielfigur benommen im Zielsektor ankommt und die nächste Runde damit verbringen muss, sich zu erholen (die Spielfigur darf in dieser Runde keine Aktionen ausführen).

Wenn die Spielfigur den Zielsektor nicht kennt – oder nicht sehen kann – und sich in ein festes Objekt teleportiert – was auch den Boden einschließen kann – muss der Spieler einen W%-Wurf auf der Master-Tabelle durchführen und dabei die Stärke-Rangstufe der Spielfigur verwenden. Ein Ergebnis von Schwarz lässt die Spielfigur sofort in den Startsektor zurückspringen, wo sie benommen ist und 1-10 Runden damit verbringen muss, sich zu erholen (und in dieser Zeit keine Aktionen durchführen kann). Jedes andere Ergebnis lässt die Spielfigur sofort zurück in den Startsektor springen, wo sie für eine Runde benommen ist.

### – Wändeklettern –

Die Spielfigur kann sich ganz normal über Oberflächen bewegen, von denen die meisten Menschen fallen würden (z.B. Wände und Decken), entweder durch die Verwendung eines speziellen Geräts oder durch angeborene Fähigkeiten. Spielleiter sollten der Spielfigur einen Rangstufen-Abzug erteilen, wenn sie versucht, sich über eine rutschige Oberfläche zu bewegen.

# DIE SPIELREGELN

## Master-Tabelle

Werfen Sie einen Blick auf die 4C Master-Tabelle *(Master-Tabelle.pdf)*; sie ist der Schlüssel zu allen Aktionen im Spiel. Um die Master-Tabelle zu verwenden, suchen Sie die entsprechende Rangstufe in der Spalte ganz links, würfeln Sie W% und suchen Sie Ihr Würfelergebnis auf der Tabelle, indem Sie die Zeile entlanggehen. Die gewürfelte Zahl steht in einem schwarzen, roten, blauen oder gelben Feld, das Ihnen das Ergebnis anzeigt:

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | *Misslungener Versuch.* Ihre Aktion ist fehlgeschlagen. |
| Rot | *Knapper Erfolg.* Ihre Aktion war erfolgreich, aber nur gerade so; in den meisten Fällen wird dies ausreichen. |
| Blau | *Erfolg.* Die versuchte Aktion ist Ihnen gelungen. |

| Gelb | *Überragender Erfolg.* Sie hatten auf spektakuläre Weise Erfolg. Einige Aktionen, die vom Spielleiter festgelegt werden, erfordern einen überragenden Erfolg. |
|---|---|

## Zeilensprung

Ein Zeilensprung stellt für eine einzelne Aktion eine Verschiebung um eine oder mehrere Zeilen nach oben oder unten in der Rangstufe auf der Master-Tabelle dar. Ein Zeilensprung kann ein Bonus oder ein Malus sein. Zum Beispiel verschiebt ein +1 Zeilensprung die Rangstufe in die nächsthöhere Zeile (z.B. von 20-29 auf 30-39), während ein -2 Zeilensprung die Rangstufe zwei Zeilen nach unten verschiebt (z.B. von 20-29 auf 6-9).

> **Beispiel:** Jessicas Spielfigur versucht, einen Gegner mit einem Karateschlag zu treffen. Der Spielleiter sagt Jessica, dass ihre Spielfigur aufgrund günstiger Umstände (siehe S. 29) einen Bonus von +1 Zeilensprung erhält. Ihre Spielfigur hat eine Kampf-Rangstufe von 30-39, also bringt der Bonus ihre Kampf-Rangstufe für diesen Angriff auf 40-49.

## Ändern des Würfel-Ergebnisses

Nach einem Wurf können Sie 25 Glücks-Punkte ausgeben, um das Ergebnis eines einzelnen Wurfs um eine Farbe nach links oder rechts zu verschieben (von schwarz nach rot, rot nach blau, blau nach gelb oder umgekehrt). Der Wurf, den Sie verändern, kann Ihr eigener oder der eines Anderen sein (Verbündeter oder Gegner). Sie können zusätzliche Punkte ausgeben, um die Farbe weiter zu verschieben (z.B. von schwarz zu blau oder rot zu schwarz), wobei jede zusätzliche Verschiebung weitere 25 Punkte kostet. Andere Spielfiguren können ebenfalls Glück ausgeben, um bereits beeinflusste Würfe noch weiter zu beeinflussen.

> **Beispiel:** Tony möchte das Ergebnis eines gegnerischen Wurfs von blau auf schwarz reduzieren. Das kostet 50 Punkte (zwei Farbverschiebungen), aber Tonys Spielfigur hat nur 37 Glücks-Punkte. Tony kann also nichts anderes tun, als das Ergebnis von Blau auf Rot zu verschieben (eine Farbverschiebung); der Gegner hat immer noch Erfolg, aber einen etwas geringeren und Tony hat noch 12 Punkte auf seinem Glücks-Punktestand.

## Kampf

Kämpfe in 4C finden in Runden statt, von denen jede eine Zeitspanne abdeckt, die ungefähr der Zeitspanne in einem einzigen Comic-Panel entspricht. Eine Spielfigur kann jede Aktion ausführen, die in ein Standard-Panel passen würde, einschließlich Angriff, Ausweichen oder Bewegen.

Eine Spielfigur kann nur einmal in einer Runde angreifen (die Ausnahme ist die Superkraft Schnellangriff, die der Spielfigur die Fähigkeit verleiht, mehrere Angriffe in einer Runde auszuführen).

Es ist möglich, sich in der selben Runde zu bewegen und anzugreifen, aber Sie erleiden für jeden

Sektor, in den Sie sich bewegen, einen Malus von -1 Zeilensprung auf Ihren Angriff, es sei denn, Sie führen einen Sturmangriff aus (siehe S. 23). Sie können sich auch in der selben Runde bewegen und ausweichen, aber Sie erleiden einen Malus von -1 Zeilensprung auf Ihr Ausweichen für jeden Sektor, in den Sie sich bewegen.

Während einer Runde finden die Aktionen wie folgt statt:

1. Der Spielleiter bestimmt im Geheimen die Aktionen der Spielleiterfiguren.
2. Die Spieler sagen jeweils ihre Aktionen für die Runde an.
3. Ein Spieler und der Spielleiter würfeln jeweils W%, um die Initiative für ihre Seite zu bestimmen; der höchste Wurf gewinnt.
4. Die Seite, die die Initiative gewonnen hat, handelt.
5. Die Seite, die die Initiative verloren hat, agiert nun.
6. Wiederholen Sie dies, bis der Kampf vorbei ist.

### *Optionale Regel: Initiativen-Bonus*

In jeder Runde addiert jede Seite die jeweils höchste Aufmerksamkeits-Rangstufe ihrer Mitglieder zum Initiative-Wurf.

> **Beispiel:** Die höchste Rangstufe bei der Aufmerksamkeit auf Seiten des Spielleiters ist 20, während die höchste Rangstufe bei der Aufmerksamkeit auf Seiten der Spielerfiguren 50 ist; der Spielleiter addiert 20 zum Initiative-Wurf der Spielleitererfiguren, während der Spieler, der für die Spielerfiguren würfelt, 50 zum Initiative-Wurf addiert.

## Bewegung

4C Spiele werden auf einer Karte gespielt, die in einzelne Bereiche – so genannte „Sektoren“ – unterteilt ist. Ein Sektor ist, je nach Eingrenzung durch Mauern o.ä., ungefähr 3x3 Meter groß.

Die Anzahl der Sektoren, die sich eine Spielfigur in einer Runde bewegen darf, wird durch die Rangstufe ihrer Agilität bestimmt:

| Rangstufe | Sektoren/Runde |
|---|---|
| 01-02 | 1 Sektor |
| 03-29 | 2 Sektoren |
| 30+ | 3 Sektoren |

### Klettern

Die obige Tabelle geht von einer Spielfigur aus, die sich horizontal auf dem Boden bewegt; wenn die Spielfigur sich vertikal bewegt (z.B. eine Wand hochklettert), verwenden Sie Folgendes:

| Rangstufe | Sektoren klettern/Runde |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 01-29 | 1 Sektor |
| 30+ | 2 Sektoren |

Ein Sektor entspricht ungefähr 3 Höhen-Metern.

Einige Superkräfte gewähren Spielfiguren besondere Formen der Bewegung. Siehe hierzu die einzelnen Superkraftbeschreibungen (ab S. 9) für Details.

# Nahkampf-Angriffe

Schlagen, Treten, Hiebe mit Klingenwaffen, Zustechen usw. sind alles Arten von Nahkampf-Angriffen. Um einen Nahkampf-Angriff zu machen, bestimmen Sie, ob es sich um einen Schlag- oder Klingenwaffen-Angriff handelt.

## Schlag-Angriff

Jeder unbewaffnete Angriff mit Fäusten oder Füßen bzw. ein Angriff mit einer stumpfen Waffe oder einem stumpfen Gegenstand ist ein Schlag-Angriff. Würfeln Sie W% auf der Master-Tabelle mit Ihrer Kampf-Rangstufe und vergleichen Sie das Ergebnis mit der folgenden Tabelle:

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | *Daneben.* Ein Schlag ins Leere. |
| Rot | *Treffer.* Siehe Schaden auf S. 25. |
| Blau | *Niederschlag.* Ihr Gegner erleidet Schaden und wird möglicherweise umgestoßen (möglicherweise in einen angrenzenden Sektor). Siehe S. 28. |
| Gelb | *K.O.* Ihr Gegner erleidet Schaden und geht möglicherweise K.O. Siehe S. 27. |

## Klingenwaffen-Angriff

Jeder Angriff mit einem Messer, Schwert oder einem anderen scharfen Gegenstand ist ein Klingenwaffen-Angriff. Würfeln Sie W% auf der Master-Tabelle mit Ihrer Kampf-Rangstufe und vergleichen Sie das Ergebnis mit der folgenden Tabelle:

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | *Daneben.* Nur die Luft durchschnitten. |
| Rot | *Treffer.* Siehe Schaden auf S. 25. |
| Blau | *K.O.* Ihr Gegner erleidet Schaden und verliert möglicherweise sein Bewusstsein. Siehe S. 27. |
| Gelb | *Tödlicher Treffer.* Sie haben Ihren Gegner tödlich verwundet. Siehe S. 27. |

# Fernkampf-Angriff

Beinhaltet sowohl das Schießen mit einer Feuerwaffe, als auch das Werfen einer Waffe oder eines Gegenstandes – kurz gesagt, jeder Angriff über eine Distanz ist ein Fernkampf-Angriff. Würfeln Sie W% auf der Master-Tabelle mit Ihrer Agilitäts-Rangstufe und vergleichen Sie das Ergebnis mit der folgenden Tabelle:

| Farbe | Ergebnis |
| --- | --- |
| Schwarz | *Daneben.* Am Ziel vorbei. |
| Rot | *Treffer.* Siehe Schaden auf S. 25. |
| Blau | *Gezielter Treffer.* Sie haben Ihr Ziel getroffen; wenn Sie nicht erklärt haben, dass Sie es auf einen gezielten Treffer abgesehen haben, ist dies ein normaler Treffer. Siehe S. 28. |
| Gelb | *Tödlicher Treffer.* Sie haben Ihren Gegner tödlich verwundet. Siehe S. 27. |

# Reichweite

Waffen sind in ihrer Reichweite wie folgt begrenzt:

| Waffe | Reichweite (in Sektoren) |
| --- | --- |
| Bogen | 4 |
| Armbrust | 4 |
| Pistole | 4 |
| Gewehr | 8 |
| Schrotflinte | 2 |
| Geworfenes Objekt | 1 Sektor pro Zeile in der Master-Tabelle, beginnend mit der Rangstufe 6-9; niedrigere Rangstufen können nur ein Objekt im selben Sektor werfen. |
| Superkraft | 1/10 der Rangstufe der Superkraft (aufrunden) |

## *Optionale Regel: Reichweiten-Malus*

Zählen Sie die Anzahl der Sektoren vom Angreifer zum Ziel, ohne den Sektor des Angreifers, aber einschließlich des Sektors des Ziels. Für jeden Sektor erleidet der Angreifer -1 Zeilensprung auf seine Agilitäts-Rangstufe für diesen Angriff.

# Sturmangriff

Um einen Sturmangriff gegen einen Gegner ausführen zu können, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Der Gegner darf sich nicht im selben Sektor wie die Spielfigur befinden.

- Die Spielfigur muss den Gegner in einer Runde erreichen können.

Wenn diese beiden Bedingungen erfüllt sind, würfeln Sie W% auf der Master-Tabelle mit Ihrer Robustheits-Rangstufe und erhalten einen +1 Zeilensprung für jeden offenen Sektor, in den Sie sich bewegen. Vergleichen Sie das Ergebnis mit der folgenden Tabelle:

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | *Daneben.* Sie laufen am Ziel vorbei. |
| Rot | *Treffer.* Siehe Schaden auf S. 25. |
| Blau | *Niederschlag.* Ihr Gegner erleidet Schaden und wird möglicherweise umgestoßen (möglicherweise in einen angrenzenden Sektor). Siehe S. 28. |
| Gelb | *K.O.* Ihr Gegner erleidet Schaden und verliert möglicherweise sein Bewusstsein. Siehe S. 27. |

# Ringen

Ergreifen, Würgen, Festhalten und ähnliche Angriffe fallen alle unter Ringen. Würfeln Sie W% auf der Master-Tabelle mit ihrer Stärke-Rangstufe und vergleichen Sie das Ergebnis mit den folgenden Tabellen:

## Etwas Ergreifen

Verwenden Sie dies, wenn Sie etwas ergreifen wollen, das Ihr Gegner hält:

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | *Daneben.* Nur Luft gegriffen. |
| Rot | *Daneben.* Knapp daneben gegriffen. |
| Blau | *Entreißen.* Sie konnten Ihrem Gegner den Zielgegenstand entwenden. Siehe S. 28. |
| Gelb | *Zerstört.* Sie haben den Gegenstand ergriffen, aber er ist dabei zerbrochen. Siehe S. 28. |

## Sich Losreißen

Verwenden Sie dies, wenn Sie von einem Gegner festgehalten werden:

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | *Misserfolg.* Sie werden immer noch festgehalten. |
| Rot | *Misserfolg.* Sie können sich fast losreißen, … aber leider doch nicht. |
| Blau | *Sich Losreißen.* Sie konnten sich aus der Umklammerung Ihres Gegners befreien. Siehe S. 27. |

| Gelb | *Umkehrung.* Sie konnten sich nicht nur losreißen, sondern können nun sogar Ihren Gegner festhalten. Siehe S. 29. |
| --- | --- |

### Umklammern

Verwenden Sie dies, wenn Sie einen Gegner umklammern und festhalten wollen:

| **Farbe** | **Ergebnis** |
| --- | --- |
| Schwarz | *Misserfolg.* Nicht mal ansatzweise. |
| Rot | *Misserfolg.* Nur ganz knapp nicht geschafft. |
| Blau | *Umklammern.* Sie haben Ihren Gegner erfolgreich umklammert. Siehe S. 27. |
| Gelb | *Umklammern.* Sie haben Ihren Gegner erfolgreich umklammert. Siehe S. 27. |

## Ausweichen

Würfeln Sie W% auf der Master-Tabelle mit Ihrer Agilitäts-Rangstufe und vergleichen Sie das Ergebnis mit der folgenden Tabelle:

| **Farbe** | **Ergebnis** |
| --- | --- |
| Schwarz | *Misserfolg.* Nicht schnell genug. |
| Rot | *-3 Zeilensprung.* Jeder, der Sie in dieser Runde angreift, erleidet -3 Zeilensprung auf die entsprechende Eigenschaft. |
| Blau | *-6 Zeilensprung.* Jeder, der Sie in dieser Runde angreift, erleidet -6 Zeilensprung auf die entsprechende Eigenschaft. |
| Gelb | *-9 Zeilensprung.* Jeder, der Sie in dieser Runde angreift, erleidet -9 Zeilensprung auf die entsprechende Eigenschaft. |

## Mehrere Ziele auf einmal angreifen

Wenn eine Spielfigur von mehreren Gegnern in einem einzigen Sektor umgeben ist, kann sie alle auf einmal angreifen. Würfeln Sie, um anzugreifen, aber bei einem gelben Ergebnis sind alle betroffen, als ob das Ergebnis rot wäre. Jedes Ergebnis, das kleiner als gelb ist, ist ein kompletter Fehlwurf. Dies funktioniert nur bei Nahkampf-Angriffen.

## Schaden

Jeder erfolgreiche Treffer fügt Ihnen Schaden zu, der von Ihren Hitpoints abgezogen wird. Wenn Ihre Hitpoints auf 0 reduziert sind, erleiden Sie einen tödlichen Treffer (siehe S. 27). Die Höhe des Schadens, den ein Angriff verursacht, hängt davon ab, um welche Art von Angriff es sich handelt:

### Nahkampf-Angriff:

Fügt eine Anzahl an Schaden zu, die der Stärke-Rangstufe des Angreifers entspricht, wenn er waffenlos ist; eine einhändige Waffe fügt +5 Punkte hinzu und eine zweihändige Waffe +10 Punkte.

### Fernkampf-Angriff:

Fügt eine Anzahl von Schadenspunkten zu, die dem Materialwert des geworfenen Gegenstandes entspricht. Im Folgenden finden Sie eine kleine Auswahl möglicher Gegenstände:

| Gegenstand | Materialwert |
|---|---|
| Betonblock | 20 |
| Stahlträger | 30 |
| Kleinwagen | 40 |
| Lieferwagen | 50 |

Wenn der Angriff mit einer Waffe erfolgt, fügt er eine Anzahl von Schadenspunkten wie folgt zu:

| Waffe | Schaden |
|---|---|
| Bogen | 10 |
| Armbrust | 10 |
| Pistole | 10 |
| Gewehr | 15 |
| Schrotflinte | 25 |

## Panzerung

Bei einem Angriff wird der erlittene Schaden verringert, indem die Rangstufe der Panzerung von der Höhe des zugefügten Schadens abgezogen wird; die verbleibenden Schadenspunkte werden dann von den Hitpoints abgezogen.

> **Beispiel:** Eine Spielfigur, die eine Panzerung mit einer Rangstufe von 10 hat und von einem Schlag getroffen wird, der 20 Punkte Schaden verursacht, erleidet nur 10 Punkte Schaden.

## Sich beim Angriff zurückhalten

Sie können sich dafür entscheiden, den Schaden eines Ihrer Angriffe zu vermindern oder einzugrenzen. Vor dem Angriff geben Sie den reduzierten Schaden an, den Ihr Angriff verursachen soll, und/oder den Grad des Erfolgs, den er erzielen soll. Wenn Ihr Angriff trifft, verursacht er den reduzierten Schaden bzw. wenn Ihre Erfolgsstufe größer als Ihr angegebenes Limit war, wird der Erfolg auf dieses Limit reduziert.

**Beispiel:** Gina möchte nicht, dass ihre pistolentragende Spielfigur einen Gegner tötet, also gibt sie an, dass ihre Spielfigur sich bei einem Angriff mit der Pistole zurückhält (in einen nicht lebenswichtigen Körperbereich schießt), wodurch der Schaden des Angriffs auf einen „gezielten Treffer" begrenzt wird; wenn Ginas W%-Wurf einen „tödlichen Treffer" erzielt, wird er stattdessen auf „gezielter Treffer" reduziert.

# Materialwert alltäglicher Materialien

Manchmal kommt die Härte eines Objekts ins Spiel. Verwenden Sie in solchen Fällen die folgende Tabelle als Anhaltspunkt:

| Materialwert | Substanz |
|---|---|
| 1-2 | Papier |
| 3-5 | Plastik |
| 6-9 | Aluminium |
| 10-19 | Ziegelstein |
| 20-29 | Beton |
| 30-39 | Stein |
| 40-49 | Eisen |
| 50-74 | Stahl |
| 75-99 | Diamant |
| 100+ | Magische oder außerirdische Substanz |

# Kampfergebnisse

Im Folgenden finden Sie eine Auflistung der verschiedenen zuvor erwähnten Kampfergebnisse.

## – K.O. –

Vergleichen Sie die Rangstufen der Stärke des Angreifers mit der Robustheit des Verteidigers. Wenn die Rangstufe des Angreifers größer ist als die des Verteidigers, muss der Verteidiger mit seiner Robustheit einen W%-Wurf auf der Master-Tabelle durchführen und das Ergebnis mit der folgenden Tabelle vergleichen:

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | Der Verteidiger wird für 1W10 Runden bewusstlos. Er verliert alle Glücks-Punkte und kann nichts tun, bis er wieder zu Bewusstsein kommt, wobei er sofort eine Anzahl von Glücks-Punkten zurückgewinnt, die seiner Robustheits-Rangstufe entspricht. |
| Rot | Keine weitere Auswirkung. |

| | |
|---|---|
| Blau | Keine weitere Auswirkung. |
| Gelb | Keine weitere Auswirkung. |

## – Tödlicher Treffer –

Sie liegen im Sterben. Ihre Hitpoints sinken auf 0 und Ihre Robustheits-Rangstufe sinkt am Ende jeder Runde um -1 Zeilensprung auf der Master-Tabelle, bis sie die Rangstufe 0 erreicht. Sobald Sie die Rangstufe 01-02 erreicht haben, können Sie sich stabilisieren, indem Sie jede Runde 10 Glücks-Punkte ausgeben.

Wenn Sie Hilfe erhalten, bevor Sie sterben, d.h. wenn jemand eine volle Runde damit verbringt, Ihre Wunden zu versorgen, stabilisieren Sie sich automatisch; Ihre Hitpoints bleiben auf 0, aber Ihre Robustheits-Rangstufe sinkt nicht mehr.

## – Sich Losreißen –

Sie haben sich aus der Umklammerung losgerissen und können sich in einen beliebigen angrenzenden Sektor Ihrer Wahl bewegen.

## – Umklammern –

Sie haben Ihren Gegner fest im Griff. Für jede Runde, in der Sie den Griff aufrechterhalten, erleidet Ihr Gegner eine Anzahl von Schadenspunkten, die Ihrer Stärke-Rangstufe entspricht.

## – Gezielter Treffer –

Dies ist ein Fernkampf-Angriff auf ein bestimmtes, vorher angesagtes Ziel. Er wird für Fernkampf-Angriffe mit hoher Zielgenauigkeit verwendet, wie z.B. das Durchtrennen eines Seils mit einem Pfeil oder das Wegschießen einer Waffe aus der Hand eines anderen; er fügt dem Ziel wie ein normaler Treffer Schaden zu.

Der Angreifer muss die Absicht erklären, dieses Ergebnis zu erzielen, bevor er den Angriff würfelt. Wird ein gezielter Treffer vor dem Würfeln nicht angesagt, wird dieses Ergebnis wie ein normaler Treffer behandelt. Der Spielleiter hat das letzte Wort über die Auswirkung eines erfolgreichen gezielten Treffers.

## – Niederschlag –

Vergleichen Sie die Stärke-Rangstufen von Angreifer und Verteidiger. Wenn die Rangstufe des Angreifers größer ist als die des Verteidigers, würfelt der Verteidiger W% auf der Master-Tabelle mit Robustheit. Vergleichen Sie das Ergebnis mit der folgenden Tabelle:

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|

| | |
|---|---|
| Schwarz | Der Verteidiger wird niedergeschlagen und in einen angrenzenden Sektor nach Wahl des Angreifers geschleudert. Der Verteidiger muss die nächste Runde damit verbringen, aufzustehen und kann keine weitere Aktion durchführen. Befindet sich zwischen dem gewählten Sektor und dem aktuellen Sektor des Verteidigers ein Hindernis und ist die Stärke des Angreifers größer als der Materialwert des Hindernisses (siehe S. 26), wird der Verteidiger durch das Hindernis hindurch geschleudert. |
| Rot | Der Verteidiger wird im derzeitigem Sektor niedergeschlagen. Der Verteidiger muss die nächste Runde damit verbringen, aufzustehen und kann keine weitere Aktion durchführen. |
| Blau | Keine weitere Auswirkung. |
| Gelb | Keine weitere Auswirkung. |

### – Zerstört –

Leider haben Sie das Objekt etwas zu fest angefasst und es zerbrochen. Wenn der Gegenstand möglicherweise jemanden oder etwas verletzen könnte, z.B. eine Waffe, sollte der Spielleiter zufällig würfeln, um zu bestimmen, welche Figur – oder welcher wichtige Gegenstand – in dem Sektor oder in angrenzenden Sektoren verletzt wurde.

### – Entreißen –

Sie haben das betreffende Objekt ergriffen und es Ihrem Gegner entrissen.

### – Umkehrung –

Sie sind nicht nur der gegnerischen Umklammerung entkommen, sondern können nun Ihren Gegner umklammern oder sich stattdessen in einen benachbarten Sektor bewegen.

# SPIELLEITUNG

4C ist ein Toolkit. Als solches werden keine Vorschläge oder Informationen über die „Kunst“, ein Spielleiter zu sein, bereitgestellt; wenn Sie eine Einführung in die Rolle eines Spielleiters benötigen oder einfach nur Ihre Fähigkeiten aufpolieren wollen, wird empfohlen, dass Sie online nach Hilfe suchen (verschiedene RPG-Nachrichtenforen können sich für neue Spielleiter als besonders nützlich erweisen).

## Verwenden der Master-Tabelle

Die Master-Tabelle wurde bereits in Kapitel 7 „Die Spielregeln“ (S. 19) vorgestellt, die Nützlichkeit der Tabelle geht jedoch über die Grenzen des Kampfes hinaus: Die Master-Tabelle ist der Schlüssel zu allen Aktionen, die Spielfiguren ausführen. Wenn eine Spielfigur eine Aktion ausführen möchte, die Auswirkungen auf die Handlung hat (z.B. von Dach zu Dach springen oder einen Gegner

bemerken, der sich in einer dunklen Gasse versteckt), macht der Spielleiter Folgendes:

1. Er legt fest, welche primäre Eigenschaft oder Superkraft für die Aktion gilt. Zum Beispiel Stärke um etwas Schweres zu heben, Aufmerksamkeit um etwas zu bemerken oder Supergeschwindigkeit für das Hochlaufen einer Wand.
2. Er legt die Schwierigkeit der Aktion anhand der folgenden Tabelle fest:

| Farbe | Schwierigkeit |
|---|---|
| Schwarz | Leicht |
| Rot | Durchschnittlich |
| Blau | Schwierig |
| Gelb | Extrem schwierig |

Der Spieler würfelt dann W% basierend auf der Rangstufe der entsprechenden Eigenschaft oder Superkraft und vergleicht das Farbergebnis mit der für den Erfolg benötigten Farbe; wenn das Ergebnis gleich der Farbe oder einer höheren Farbe ist, war die Aktion der Spielfigur erfolgreich. Wenn die Aktion fehlschlägt, ist es Sache des Spielleiters, genau zu bestimmen, was mit der Spielfigur als Folge davon passiert.

## Günstige/Ungünstige Umstände

Zusätzlich zum Festlegen der Schwierigkeit für den Erfolg, kann der Spielleiter dem Spieler einen positiven oder negativen Zeilensprung gewähren, um günstige oder ungünstige Bedingungen zu berücksichtigen. Im Folgenden werden einige Modifikatoren vorgeschlagen:

| Umstände | Modifikator |
|---|---|
| Die Spielfigur versteckt sich im Schatten | -5 Zeilensprung für Gegner, die versuchen, sie zu bemerken |
| Hin- und herschwenkender Zug | -2 Zeilensprung zum Balancieren auf dem Dach der Zugwagons |
| Regen | -2 Zeilensprung für den Versuch, ein nasses Fenstersims zu ergreifen |

# Hitpoints

Spielfiguren beginnen das Spiel mit einer Anzahl von Hitpoints, die der Summe ihrer ersten vier primären Eigenschafts-Rangstufen entspricht (Kampf, Agilität, Stärke und Robustheit; siehe S. 3).

Die Hitpoints der Spielfigur verringern sich, wenn sie im Laufe eines Abenteuers Schaden erleidet (siehe Schaden S. 25) und sie kann sterben, wenn die Hitpoints auf 0 Punkte reduziert werden (siehe Tödlicher Treffer S. 27).

## Heilung

Spielfiguren erholen sich zwischen den Abenteuern von allen Schäden.

### *Optionale Heilung*

Bei Abenteuern, die sich über mehrere Tage erstrecken, oder wenn Sie einfach nur ein wenig mehr Spieltiefe suchen, heilen Spielfiguren jede Nacht eine Anzahl von Schadenspunkten, die der Rangstufe ihrer Robustheit entspricht.

## Glück

Spielfiguren beginnen das Spiel mit einer Anzahl von Glücks-Punkten, die der Summe ihrer letzten drei primären Eigenschaftsrangstufen entspricht (Intelligenz, Aufmerksamkeit und Willenskraft; siehe S. 3). Diese Punkte können ausgegeben werden, um den Ausgang der Ereignisse im Spiel zu beeinflussen (siehe S. 19). Darüber hinaus können Spielfiguren diese Punkte durch ihre Aktionen gewinnen und verlieren.

### Glücks-Punkte hinzugewinnen

Spielfiguren erhalten Glücks-Punkte für positive Aktionen wie das Verhindern von Verbrechen, das Gewinnen von Kämpfen, das Spenden für wohltätige Zwecke, das Einhalten von Verabredungen, das Retten von Personen aus einem Feuer, wenn sie sich Zeit für Freunde nehmen, usw. Die Anzahl der gewonnenen Punkte variiert je nach Ausmaß der Aktion, wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

| Ausmaß | Gewonnene Glücks-Punkte |
|---|---|
| Persönlich | +5 |
| Nachbarschaft | +10 |
| Stadt | +25 |
| Bundesland | +50 |
| National | +75 |
| Global | +100 |

### Glücks-Punkte verlieren

Spielfiguren verlieren Glücks-Punkte für negative Aktionen wie das Begehen oder Zulassen von Verbrechen, das Verlieren von Kämpfen, das Nichteinhalten von Verabredungen, fehlgeschlagene Rettungsversuche, das Ignorieren von Freunden usw. Die Anzahl der verlorenen Punkte variiert je nach Ausmaß der Aktion, wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

| Ausmaß | Verlorene Glücks-Punkte |
|---|---|
| Persönlich | -5 |
| Nachbarschaft | -10 |
| Stadt | -25 |
| Bundesland | -50 |
| National | -75 |

| | |
|---|---|
| Global | -100 |

## Lebensstil, Ressourcen und Vermögen der Spielfiguren

Der Lebensstil misst den Wohlstand einer Spielfigur und den Zugang zu anderen Ressourcen (siehe S. 4), wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

| Rangstufe | Wohlstandsniveau/Lebensstil |
|---|---|
| 1-2 | Arbeitslosigkeit oder staatliche Unterstützung |
| 3-5 | Studenten- oder Teilzeitbeschäftigung |
| 6-9 | Vollzeitbeschäftigung im Stundenlohn |
| 10-19 | Professionelle Beschäftigung |
| 20-29 | Selbstständig vermögend |
| 30-39 | Kleines Unternehmen |
| 40-49 | Großes, internationales Unternehmen |
| 50-74 | Kleine Nation |
| 75-99 | Große Nation |
| 100-149 | Supermacht |
| 150-999 | Globale Ressourcen |
| 1000 | Galaktische Ressourcen |

Im Allgemeinen sollte der Spielleiter den Spielfiguren erlauben, Gegenstände und Dienstleistungen zu beschaffen, die ihrer Lebensstil-Rangstufe entsprechen, es sei denn, es würde ein Abenteuer stören.

## Beliebtheit, Ruhm oder Prestige der Spielfigur

Die Beliebtheit einer Spielfigur wird verwendet, wenn sie mit der Öffentlichkeit zu tun hat; der Spieler würfelt W% auf der Master-Tabelle und überprüft das Farbergebnis:

| Farbe | Reaktion der Öffentlichkeit |
|---|---|
| Schwarz | Unfreundlich. *(„Verschwinde, du Spinner!“)* |
| Rot | Freundlich. *(„Danke.“)* |
| Blau | Sehr freundlich. *(„Das war großartig!“)* |
| Gelb | Extrem freundlich. *(„Du bist der Größte!“)* |

### Taten sind lauter als Worte

Der Spielleiter kann Zeilensprung-Boni oder -Abzüge zum W%-Wurf geben, um die früheren Handlungen der Spielfigur bei Interaktionen mit der Öffentlichkeit widerzuspiegeln. Im Folgenden sind einige vorgeschlagene Modifikatoren aufgeführt:

| Umstände | Modifikator |
|---|---|
| Bedrohlich | -2 Zeilensprung auf Reaktionen, wenn die Spielfigur einen Bürger bedroht |
| Freundlich | +2 Zeilensprung auf Reaktionen, wenn ein Bürger freundlich behandelt wird |

### Umgang mit Kriminellen

Die obige Tabelle geht davon aus, dass es die Spielfigur mit gesetzestreuen Bürgern zu tun hat. Wenn die Spielfigur mit Kriminellen interagiert, wird die Tabelle umgekehrt; ein schwarzes Ergebnis bedeutet eine freundliche Reaktion.

### Hinzugewinnen und Verlieren von Beliebtheits-Punkten

Jedes Mal, wenn eine Spielfigur ein Verbrechen stoppt oder ein Leben rettet (oder, wenn die Dinge nicht gut laufen und sie ein Verbrechen begeht oder jemanden tötet) und die Aktion der Öffentlichkeit bekannt ist, gewinnt oder verliert die Spielfigur Beliebtheits-Punkte:

| Aktion | Gewonnene oder verlorene Beliebtheits-Punkte |
|---|---|
| Ein Verbrechen vereiteln | +1 |
| Ein Leben retten | +2 |
| Eine kriminelle Aktivität begehen | -2 |

Die oben genannten Beträge sind nur Vorschläge. Wenn das Verbrechen, das eine Spielfigur gestoppt hat, die ganze Stadt betroffen hätte oder wenn das Leben, das die Spielfigur gerettet hat, das von jemandem „Wichtigem“ oder „Berühmtem“ war, kann die Spielfigur Bonuspunkte erhalten.

# Fahrzeuge

Mit Ausnahme derjenigen, die über besondere Bewegungs-Superkräfte verfügen (siehe S. 9), müssen sich die Spielfiguren auf Fahrzeuge verlassen, wenn sie lange Strecken schnell zurücklegen wollen.

Alle Fahrzeuge werden durch die drei Fahrzeug-Eigenschaften Haltbarkeit, Wendigkeit und Geschwindigkeit definiert:

### - Haltbarkeit -

Diese Fahrzeugeigenschaft ist ein Maß dafür, wie viel Schaden ein Fahrzeug erleiden kann, bevor es zerstört wird. Sie dient auch als Panzerung, indem sie den Schaden, den das Fahrzeug und die Personen im Inneren des Fahrzeugs bei einem Angriff erleiden, um ihren Wert reduziert.

Diese Fahrzeugeigenschaft verwendet einen numerischen Wert (keine Rangstufe!), der sich verringert, wenn das Fahrzeug Schaden nimmt, und sich erhöht, wenn das Fahrzeug repariert wird; diese Fahrzeugeigenschaft kann nie unter einen Wert von 0 fallen und nie über ihren

Anfangswert erhöht werden. Das Beschädigen und Reparieren von Fahrzeugen wird auf S. 35 behandelt.

## - Wendigkeit -

Diese Fahrzeugeigenschaft misst die Agilität eines Fahrzeugs. Diese Fahrzeugeigenschaft verwendet eine Rangstufe (siehe S. 5). Das Durchführen von scharfen Kurven oder anderen ungewöhnlichen Manövern wird mit dieser Eigenschaft gehandhabt; würfeln Sie W% und vergleichen Sie das Farbergebnis mit der Schwierigkeit des Manövers in der folgenden Tabelle:

| Farbe | Schwierigkeit |
|---|---|
| Schwarz | Leicht (Normale Kurven) |
| Rot | Mittel (Scharfe Kurven) |
| Blau | Schwierig (Über eine kaputte Brücke springen) |
| Gelb | Extrem schwierig (Ein Auto seitlich auf zwei Räder stellen, um durch ein enge Gasse zu fahren) |

Wenn das Ergebnis gleich der Farbe oder einer höheren Farbe ist, war das Manöver erfolgreich. Wenn das Manöver fehlschlägt, verursacht das Fahrzeug einen Unfall.

## Unfall

Wenn ein Fahrzeug einen Unfall verursacht, muss der Fahrer für die Schwere des Unfalls würfeln. Würfeln Sie W% auf der Master-Tabelle mit der Agilitäts-Rangstufe des Fahrers und vergleichen Sie das Ergebnis mit der folgenden Tabelle:

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | Das Fahrzeug kracht in ein Objekt, eine Person oder ein anderes Fahrzeug (vom Spielleiter festgelegt) im selben Sektor, in dem das Manöver versucht wurde. Wenn das Fahrzeug mit einer Person oder einem anderen Fahrzeug zusammenstößt, besteht die Chance, den Zusammenstoß zu vermeiden (siehe Kollision S. 34). |
| Rot | Wie bei Schwarz, aber das Fahrzeug verursacht einen Unfall in einem benachbarten Sektor zu dem Sektor, in dem das Manöver versucht wurde. |
| Blau | *Wie bei Rot.* |
| Gelb | *Wie bei Rot.* |

Für die Zwecke des verursachten/erlittenen Schadens wird ein Unfall wie eine Kollision behandelt. Wenn es in dem Sektor nichts als Boden zu treffen gibt, prallt das Fahrzeug auf den Boden (Materialwert 50).

## - Geschwindigkeit -

Diese Fahrzeugeigenschaft misst die Anzahl der Sektoren, die sich ein Fahrzeug in einer einzigen

Runde bewegen kann. Diese Fahrzeugeigenschaft verwendet einen numerischen Wert (keine Rangstufe!).

# Fahrzeug-Kampf

Fahrzeuge werden wie Personen angegriffen; würfeln Sie den Angriff und ziehen Sie Schadenspunkte ab, wenn der Angriff trifft. Fahrzeuge können nicht ringen oder umklammert werden.

## Kollisionen

Der Fahrer eines Fahrzeugs kann wählen, absichtlich ein Objekt (eine Person, eine Wand, ein anderes Fahrzeug, etc.) zu treffen (rammen) und das gewählte Ziel muss W% auf der Master-Tabelle würfeln, indem es Agilität verwendet, wenn es zu Fuß unterwegs ist, oder die Fahrzeugeigenschaft Wendigkeit, wenn es ein Fahrzeug steuert und das Ergebnis mit der folgenden Tabelle vergleichen:

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | *Kollision.* Das Ziel wird getroffen und erleidet einen Kollisionsschaden. |
| Rot | *Ausgewichen.* Das Ziel weicht aus. |
| Blau | *Wie bei Rot.* |
| Gelb | *Wie bei Rot.* |

## Kollisionsschaden

Das getroffene Objekt erleidet eine Anzahl von Schadenspunkten, die der Haltbarkeit des Fahrzeugs entspricht, und das treffende Fahrzeug erleidet eine Anzahl von Schadenspunkten, je nachdem, was getroffen wurde:

- **Person:** Wenn die Person eine Panzerung hat (entweder getragen oder naturgegeben), erleidet das Fahrzeug eine Anzahl von Schadenspunkten, die der Rangstufe der Panzerung entspricht.
- **Fahrzeug:** Das Fahrzeug erleidet eine Anzahl von Schadenspunkten, die der Haltbarkeit des anderen Fahrzeugs entspricht.
- **Objekt:** Das Fahrzeug erleidet eine Anzahl von Schadenspunkten, die dem Materialwert des getroffenen Objekts entspricht.
- **Personen im Inneren eines Fahrzeugs:** Personen im Inneren eines Fahrzeugs, das in eine Kollision verwickelt ist, erleiden 10 Punkte Schaden für jeden Sektor, den sich das Fahrzeug in der Runde vor der Kollision bewegt hat. Ein Fahrzeug, das in eine Kollision verwickelt ist, bewegt sich in dieser Runde nicht weiter.

## Fahrzeugschaden und Reparatur

Ein Fahrzeug, dessen Haltbarkeit auf 0 reduziert wurde, ist vollständig zerstört; es kann nicht repariert werden. Fahrzeuge werden zwischen Abenteuern vollständig repariert.

### Beispiel-Fahrzeuge

Im Folgenden finden Sie eine kleine Auswahl an Fahrzeugen. Der Spielleiter sollte diese als Anhaltspunkt für selbst entworfene Fahrzeuge verwenden.

| Fahrzeug | Haltbarkeit | Wendigkeit | Geschwindigkeit |
|---|---|---|---|
| Kompaktwagen | 10 | 6 | 6 (Sektoren/Runde) |
| Sportwagen | 10 | 30 | 12 (Sektoren/Runde) |
| Privatflugzeug | 20 | 10 | 20 (Sektoren/Runde) |

## Weiterentwicklung von Spielfiguren

Da es sich bei 4C um ein Superhelden-Rollenspiel handelt, passt die Weiterentwicklung der Spielfiguren nicht so ganz zum Genre. Für diejenigen unter Ihnen, die sich dennoch Weiterentwicklung wünschen, können Spielfiguren ihre Eigenschaften und Superkräfte wie folgt verbessern:

- **Eigenschaften**

  Eine Spielfigur kann Glücks-Punkte ausgeben (siehe S. 4 und S. 30), um die Rangstufen von Eigenschaften zu verbessern. Das Erhöhen einer Rangstufe um Eins kostet eine Anzahl von Punkten, die dem aktuellen Wert entspricht.

> **Beispiel:** Joseph möchte die Kampf-Rangstufe seiner Spielfigur von 30 auf 31 erhöhen. Dies kostet 30 Punkte.

- **Superkräfte**

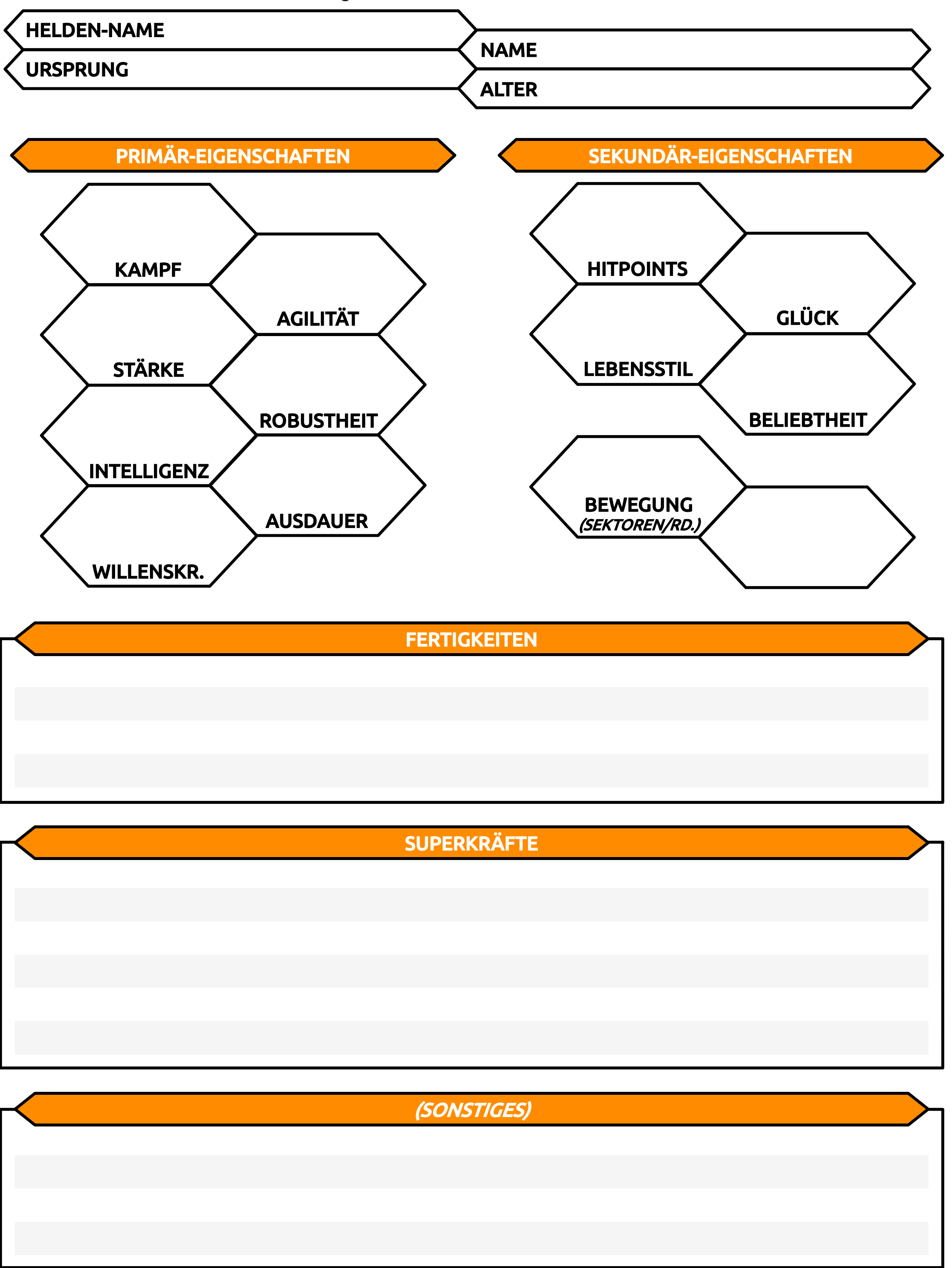
  Die Rangstufen von Superkräften können auf die gleiche Weise erhöht werden wie die Rangstufen von Eigenschaften: Das Erhöhen einer Rangstufe um Eins kostet eine Anzahl von Punkten, die dem aktuellen Wert entspricht.

  Eine Spielfigur kann auch eine komplett neue Superkraft – deren Rangstufe zufällig bestimmt wird – erhalten, indem sie 1.000 Glücks-Punkte ausgibt. Diese neue Superkraft muss eine Erklärung im Spiel haben (z.B. ein Unfall, ein neues Gerät, ein Superserum oder ein anderes vom Spielleiter genehmigtes Mittel).

- **Fertigkeiten**

  Eine Spielfigur kann eine neue Fertigkeit zum Preis von 250 Glücks-Punkten erhalten. Wie bei neuen Superkräften muss es einen spiel-internen Grund für diese neue Fertigkeit geben (beispielsweise hat die Spielfigur eine Abendschule besucht).

# 4C SYSTEM SPIELFIGUR-BOGEN



# 4C SYSTEM MASTER-TABELLE

| RANG-STUFE | RANGSTUFEN-NAME | MIT W% WÜRFELN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | M.V. | KNAPPER ERFOLG | | | | | | ERFOLG | | | | | | | | ÜBERRAGENDER ERFOLG | | | | | | |
| 1000 | unbegreiflich | 00-04 | 05-09 | 10-14 | 15-19 | 20-24 | 25-29 | 30-34 | 35-39 | 40-44 | 45-49 | 50-54 | 55-59 | 60-64 | 65-69 | 70-74 | 75-79 | 80-84 | 85-89 | 90-93 | 94-96 | 97-98 | 99 |
| 150-999 | unbeschreiblich | 00-04 | 05-09 | 10-14 | 15-19 | 20-24 | 25-29 | 30-34 | 35-39 | 40-44 | 45-49 | 50-54 | 55-59 | 60-64 | 65-69 | 70-74 | 75-79 | 80-84 | 85-89 | 90-93 | 94-96 | 97-98 | 99 |
| 100-149 | nicht-irdisch | 00-04 | 05-09 | 10-14 | 15-19 | 20-24 | 25-29 | 30-34 | 35-39 | 40-44 | 45-49 | 50-54 | 55-59 | 60-64 | 65-69 | 70-74 | 75-79 | 80-84 | 85-89 | 90-93 | 94-96 | 97-98 | 99 |
| 75-99 | kolossal | 00-04 | 05-09 | 10-14 | 15-19 | 20-24 | 25-29 | 30-34 | 35-39 | 40-44 | 45-49 | 50-54 | 55-59 | 60-64 | 65-69 | 70-74 | 75-79 | 80-84 | 85-89 | 90-93 | 94-96 | 97-98 | 99 |
| 50-74 | legendär | 00-04 | 05-09 | 10-14 | 15-19 | 20-24 | 25-29 | 30-34 | 35-39 | 40-44 | 45-49 | 50-54 | 55-59 | 60-64 | 65-69 | 70-74 | 75-79 | 80-84 | 85-89 | 90-93 | 94-96 | 97-98 | 99 |
| 40-49 | fantastisch | 00-04 | 05-09 | 10-14 | 15-19 | 20-24 | 25-29 | 30-34 | 35-39 | 40-44 | 45-49 | 50-54 | 55-59 | 60-64 | 65-69 | 70-74 | 75-79 | 80-84 | 85-89 | 90-93 | 94-96 | 97-98 | 99 |
| 30-39 | super | 00-04 | 05-09 | 10-14 | 15-19 | 20-24 | 25-29 | 30-34 | 35-39 | 40-44 | 45-49 | 50-54 | 55-59 | 60-64 | 65-69 | 70-74 | 75-79 | 80-84 | 85-89 | 90-93 | 94-96 | 97-98 | 99 |
| 20-29 | ausgezeichnet | 00-04 | 05-09 | 10-14 | 15-19 | 20-24 | 25-29 | 30-34 | 35-39 | 40-44 | 45-49 | 50-54 | 55-59 | 60-64 | 65-69 | 70-74 | 75-79 | 80-84 | 85-89 | 90-93 | 94-96 | 97-98 | 99 |
| 10-19 | gut | 00-04 | 05-09 | 10-14 | 15-19 | 20-24 | 25-29 | 30-34 | 35-39 | 40-44 | 45-49 | 50-54 | 55-59 | 60-64 | 65-69 | 70-74 | 75-79 | 80-84 | 85-89 | 90-93 | 94-96 | 97-98 | 99 |
| 6-9 | durchschnittlich | 00-04 | 05-09 | 10-14 | 15-19 | 20-24 | 25-29 | 30-34 | 35-39 | 40-44 | 45-49 | 50-54 | 55-59 | 60-64 | 65-69 | 70-74 | 75-79 | 80-84 | 85-89 | 90-93 | 94-96 | 97-98 | 99 |
| 3-5 | ungenügend | 00-04 | 05-09 | 10-14 | 15-19 | 20-24 | 25-29 | 30-34 | 35-39 | 40-44 | 45-49 | 50-54 | 55-59 | 60-64 | 65-69 | 70-74 | 75-79 | 80-84 | 85-89 | 90-93 | 94-96 | 97-98 | 99 |
| 1-2 | schwächlich | 00-04 | 05-09 | 10-14 | 15-19 | 20-24 | 25-29 | 30-34 | 35-39 | 40-44 | 45-49 | 50-54 | 55-59 | 60-64 | 65-69 | 70-74 | 75-79 | 80-84 | 85-89 | 90-93 | 94-96 | 97-98 | 99 |
| 0 | – | 00-04 | 05-09 | 10-14 | 15-19 | 20-24 | 25-29 | 30-34 | 35-39 | 40-44 | 45-49 | 50-54 | 55-59 | 60-64 | 65-69 | 70-74 | 75-79 | 80-84 | 85-89 | 90-93 | 94-96 | 97-98 | 99 |
| RANG-STUFE | RANGSTUFEN-NAME | MISSLUNGENER VERSUCH | | | | | | | | | | | | | KNAPPER ERFOLG | | | | | | ERFOLG | | Ü. |
| | | MIT W% WÜRFELN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

# 4C SYSTEM SPIELLEITER-TABELLEN

## BEWEGUNG

| Rangstufe | Sektoren/Runde |
|---|---|
| 01-02 | 1 Sektor |
| 03-29 | 2 Sektoren |
| 30+ | 3 Sektoren |

## KLETTERN

| Rangstufe | Sektoren*/Runde |
|---|---|
| 01-29 | 1 Sektor |
| 30+ | 2 Sektoren |

**1 Sektor = ca. 3 Höhen-Meter*

## MASTER-TABELLE

| Farbe | Schwierigkeit |
|---|---|
| Schwarz | Leicht |
| Rot | Durchschnittlich |
| Blau | Schwierig |
| Gelb | Extrem schwierig |

## GÜNSTIGE/UNGÜNST. UMSTÄNDE

| Umstände | Modifikator |
|---|---|
| im Schatten verstck. | -5 ZSpr. für Bemerk. |
| fahrender Zug | -2 ZSpr. auf Dach |
| Regen | -2 ZSpr. Klettern |

## GLÜCKS-PUNKTE *(25 GP: Farbe ◄/►)*

| Ausmaß | Glücks-Punkte +/- |
|---|---|
| Persönlich | 5 |
| Nachbarschaft | 10 |
| Stadt | 25 |
| Bundesland | 50 |
| National | 75 |
| Global | 100 |

## LEBENSSTIL

| Rangstufe | Lebensstil |
|---|---|
| 1-2 | Arbeitslosigkeit |
| 3-5 | Teilzeit |
| 6-9 | Vollzeit |
| 10-19 | Profess. Beschäft. |
| 20-29 | Selbstständig |
| 30-39 | Kl. Unternehmen |
| 40-49 | Internat. Untern. |
| 50-74 | Kleine Nation |
| 75-99 | Große Nation |
| 100-149 | Supermacht |
| 150-999 | Globale Ressourcen |
| 1000 | Galaktische Ress. |

## BELIEBTHEIT

| Farbe | Öffentl. Reaktion |
|---|---|
| Schwarz | Unfreundlich |
| Rot | Freundlich |
| Blau | Sehr freundlich |
| Gelb | Extrem freundlich |

## BELIEBTHEIT: MODIFIKATOR

| Umstände | Modifikator |
|---|---|
| bedrohlich | -2 Zeilensprung |
| freundlich | +2 Zeilensprung |

## BELIEBTHEITS-PUNKTE +/-

| Aktion | Beliebheits-Pkt. +/- |
|---|---|
| Verbrechen vereiteln | +1 |
| Leben retten | +2 |
| Kriminelle Aktivität | -2 |

# 4C SYSTEM SPIELLEITER-TABELLEN

## SCHLAG-ANGRIFF *(Kampf)*

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | Daneben |
| Rot | Treffer |
| Blau | Niederschlag |
| Gelb | K.O. |

## STURMANGRIFF *(Rbst. » +1 Zsp./Sekt.)*

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | Daneben |
| Rot | Treffer |
| Blau | Niederschlag |
| Gelb | K.O. |

## KLINGENWAFFEN-ANGRIFF *(Kampf)*

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | Daneben |
| Rot | Treffer |
| Blau | K.O. |
| Gelb | Tödlicher Treffer |

## ETWAS ERGREIFEN *(Stärke)*

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | Daneben |
| Rot | Daneben |
| Blau | Entreißen |
| Gelb | Zerstört |

## FERNKAMPF-ANGRIFF *(Agilität)*

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | Daneben |
| Rot | Treffer |
| Blau | Gezielter Treffer |
| Gelb | Tödlicher Treffer |

## SICH LOSREISSEN *(Stärke)*

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | Misserfolg |
| Rot | Misserfolg |
| Blau | Sich Losreißen |
| Gelb | Umkehrung |

## WAFFEN-REICHWEITE

| Waffe | Reichweite (Sekt.) |
|---|---|
| Bogen | 4 |
| Armbrust | 4 |
| Pistole | 4 |
| Gewehr | 8 |
| Schrotflinte | 2 |
| Geworfenes Objekt | 1 Sekt./Zeile* |
| *Superkraft* | 1/10 der Sk-Rangst. |

**ab Rangstufe 6-9., sonst im selben Sekt.*

## UMKLAMMERN *(Stärke)*

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | Misserfolg |
| Rot | Misserfolg |
| Blau | Umkl. (► - Stk./Rd.) |
| Gelb | Umkl. (► - Stk./Rd.) |

## AUSWEICHEN *(Agilität)*

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | Misserfolg |
| Rot | ► -3 Zeilensprung |
| Blau | ► -6 Zeilensprung |
| Gelb | ► -9 Zeilensprung |




## SCHADEN

### NAHKAMPF-ANGRIFF

| Angriffs-Art | Schaden |
|---|---|
| Waffenlos | Stärke-Rangstufe |
| Einhand-Waffe | Stk-Rgst. +5 |
| Zweihand-Waffe | Stk-Rgst. +10 |

### FERNKAMPF-ANGRIFF: MATERIAL

| Gegenstand | Materialwert |
|---|---|
| Betonblock | 20 |
| Stahlträger | 30 |
| Kleinwagen | 40 |
| Lieferwagen | 50 |

### FERNKAMPF-ANGRIFF: WAFFE

| Waffe | Schaden |
|---|---|
| Bogen | 10 |
| Armbrust | 10 |
| Pistole | 10 |
| Gewehr | 15 |
| Schrotflinte | 25 |

### MATERIALWERT VON MATERIALIEN

| Materialwert | Substanz |
|---|---|
| 1-2 | Papier |
| 3-5 | Plastik |
| 6-9 | Aluminium |
| 10-19 | Ziegelstein |
| 20-29 | Beton |
| 30-39 | Stein |
| 40-49 | Eisen |
| 50-74 | Stahl |
| 75-99 | Diamant |
| 100+ | Magisch/Außerird. |

## KAMPFERGEBNISSE

### K.O.

Falls Angreifer-Stärke > Vert.-Robusth.:

Verteidiger W% mit Robustheit

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | Vert.: 1d10 K.O.* |
| Rot | – |
| Blau | – |
| Gelb | – |

**Nach K.O.: Vert.-Glücks-Pkt. = Robust.-Rangst.*

### TÖDLICHER TREFFER

| HP 0 » Robustheit: -1 Zeilensprg./Runde |
|---|
| S. Stabilisieren (Stfe. 1-2): 10 GlckPt./Rd. |

### NIEDERSCHLAG

Falls Angreifer-Stärke > Vert.-Stärke:

Verteidiger W% mit Robustheit

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | In nächst. Sektor*,** |
| Rot | In derz. Sektor** |
| Blau | – |
| Gelb | – |

**Falls Hindernis & Angreifer-Stärke > Materialwert:*

*Verteidiger wird durch Hindernis geschleudert*

***Verteidiger muss nächste Runde aufstehen*

# 4C SYSTEM SPIELLEITER-TABELLEN

## FAHRZEUGE

### WENDIGKEIT *(nicht geschafft: Unfall)*

| Farbe | Schwierigkeit |
|---|---|
| Schwarz | Normale Kurven |
| Rot | Scharfe Kurven |
| Blau | Über Brücke spring. |
| Gelb | Auto auf zwei Räder |

### UNFALL *(Agilität des Fahrers)*

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | Fzg. kracht in Obj.* |
| Rot | Fzg. kracht in Obj.* |
| Blau | Wie bei Rot. |
| Gelb | Wie bei Rot. |

**Schwarz: Selber Sektor. Rot: Benachbart. Sektor*

### KOLLISION *(Ziel: W% Agilität)*

| Farbe | Ergebnis |
|---|---|
| Schwarz | Kollision |
| Rot | Ausgewichen |
| Blau | Ausgewichen |
| Gelb | Ausgewichen |

### KOLLISIONSSCHADEN

Schaden für getroffenes Objekt:
Fahrzeug-Haltbarkeit

| Fahrzeug trifft: | Schaden |
|---|---|
| Person | Panzerung d. Pers. |
| Fahrzeug | Haltbk. d. and. Fzgs. |
| Objekt | Materialwert d. Obj. |

Personen im Fahrzeug: 10 Pt. Schd./Sekt.

### BEISPIEL-FAHRZEUGE

| Fahrzeug | Haltb.Wnd.Gschw. |
|---|---|
| Kompaktwagen | 10 · 6 · 6 (Skt./Rd.) |
| Sportwagen | 10 · 30 · 12 |
| Privatflugzeug | 20 · 10 · 20 |

### GRÖSSEN-UMRECHNUNG

| | |
|---|---|
| ½ inch | 1,25 cm |
| 1 inch | 2,5 cm |
| 3 inches | 7,5 cm |
| 1 foot | 30 cm |
| 3 feet | 90 cm |
| 9 feet | 2,5 m |
| 21 feet | 6,5 m |
| 30 feet | 9,0 m |
| 120 feet | 35 m |
| 480 feet | 145 m |

### GEWICHT-UMRECHNUNG

| | |
|---|---|
| 1 lb. | 0,45 kg |
| 5 lbs. | 2,25 kg |
| 50 lbs. | 23 kg |
| 200 lbs. | 90 kg |
| 800 lbs. | 260 kg |